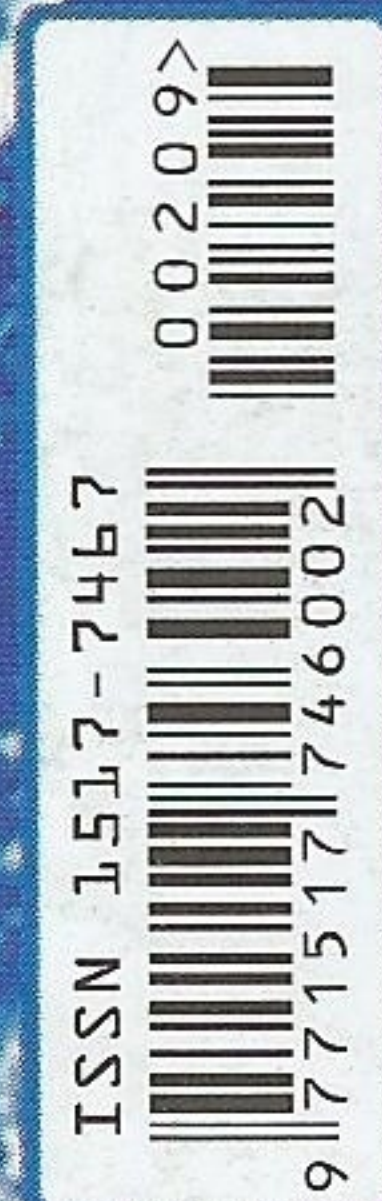
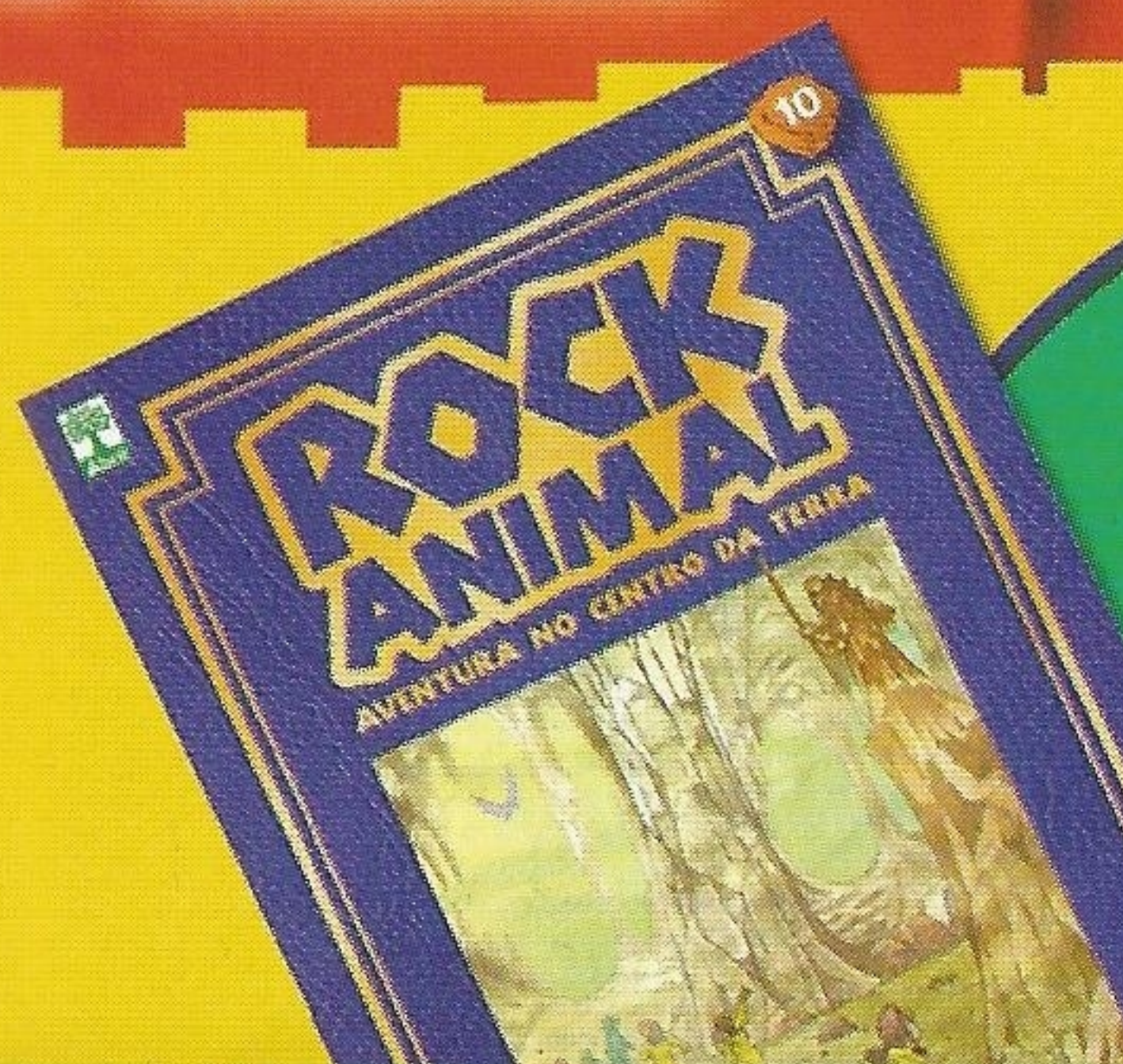
CURIOSIDADES • PASSATEMPOS • QUADRINHOS
Abril
RECREIO
Sou eu de novo!
R$ 5,95*
* PREÇO PROMOCIONAL
11/3/2004
Ano 4
Nº 209
TESTE
Que nota o seu cão daria para você?
GERACAOFOXKIDS.BLOGSPOT.COM.BR
www.RECREIONLINE.com.br
ELES VIERAM DO ESPAÇO
Descubra o que aconteceria se os cachorros dominassem o planeta no filme Um Cão do Outro Mundo
ISSN 1517-7467
SISTEMA SOLAR
Saiba por que a Terra é o melhor lugar para se viver
GAME BOY ADVANCE
Boktai, um jogo com sensores de luz para você caçar vampiros
ROCK ANIMAL
AVENTURA NO CENTRO DA TERRA
Nesta edição
A última revista ROCKANIMAL • Aventura no centro da Terra Complete sua coleção!

RECREIO

AQUI TEM

CURIOSIDADES!

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

Revista RECREIO
Seção Curiosidades

Av. das Nações Unidas, 7221 - 8º andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

QUEM INVENTOU O APONTADOR?

Carlos Eduardo Schmidt Filho
Araras – SP

O inventor foi o norte-americano Marvin Stone, que era dono de uma fábrica de piteiras de papel, aquelas pontas colocadas em cigarros ou charutos para fumar. Ele inventou também o canudinho para refresco.

ILUSTRAÇÕES: JARDIM

VOCÊ SABIA QUE...

acima do peso
100 fentogramas

Cientistas criaram uma **balança microscópica** que serve para pesar vírus? Ela é como um minúsculo trampolim, 2 mil vezes mais fino que um fio de cabelo, e pode ser usada no futuro para detectar vírus em ambientes fechados.

QUANDO SURGIU O ROCK'N'ROLL?

Rafaela Teixeira
Itaquaquecetuba – SP

O rock surgiu no começo dos anos 50, nos Estados Unidos, e nasceu de outros gêneros musicais como o blues e a música country. Os primeiros roqueiros como Little Richard, Bill Haley e Chuck Berry levavam ao delírio suas platéias formadas principalmente por jovens. Mas o rock tornou-se mundialmente conhecido na voz de Elvis Presley, um dos maiores ídolos da música de todos os tempos.

QUAL O MAIOR DE TODOS OS INSETOS? E O MENOR?

Letícia Nascimento
Aracaju – SE

O menor é uma vespa parasita da família Myrmaridae que mede menos de 0,1 milímetro. Já o maior inseto do mundo é o *Titanus giganteus*, um besouro que vive na floresta amazônica e tem cerca de 25 centímetros de comprimento. Os insetos formam o maior grupo de seres vivos do planeta. São cerca de 30 milhões de espécies.

CONSULTORIA:
NICOLAS LAVOR DE ALBUQUERQUE (entomólogo do Museu de Zoologia da USP);
BRUNO MENDONÇA (astrônomo do Planetário do Rio de Janeiro);
JOSÉ ANTÔNIO VISINTIN (Depto. de Reprodução Animal da Faculdade de Medicina Veterinária e Zootecnia da USP).

DE QUANTO EM QUANTO TEMPO ACONTECE UM ECLIPSE?

Josias Daniel
Pomerode – SC

Não há um intervalo de tempo determinado, mas todos os anos acontecem de dois a cinco eclipses, entre lunares e solares. Durante o fenômeno, o Sol, a Lua e a Terra ficam alinhados. O eclipse da Lua ocorre quando a Terra fica entre a Lua e o Sol. Já no eclipse solar, a Lua fica entre o Sol e a Terra. Observando a partir da Terra, vemos mais eclipses da Lua, porque a área da superfície terrestre de onde podemos enxergar o eclipse do Sol é pequena.

QUANTOS FILHOTES UMA CADELA PODE TER EM UMA CRIA?

Bruno Guimarães
Iguaçu – PR

As ninhadas variam de acordo com o tamanho e a raça do cão. O número de filhotes de uma pequena cadela pincher é menor do que o de uma fêmea de pastor alemão, por exemplo. Também podem ocorrer variações dentro da mesma raça. A maior ninhada de cães de que se tem notícia é a de 23 filhotes de uma cadela foxhound, nascidos em 1944 nos Estados Unidos. Duas outras cadelas empataram com ela alguns anos depois: uma são-bernardo, em 1975, e uma dogue alemão, em 1987.

Como você trata os cães? Saiba o que aconteceria com você se eles dominassem o mundo.

SENTE, LEIA E RESPONDA!

1 Se o cachorrinho de um amigo se aproxima animado, qual a sua reação?

- ★ Pára e brinca bastante com ele.
- ◆ Faz um agrado para cumprimentá-lo.
- ● Desvia para não correr o risco de ele pular e sujar a sua calça.

2 Um colega comenta que vai comprar um cachorro e você:

- ◆ Dá algumas dicas sobre as raças que conhece.
- ★ Pede para ir com ele e ajudá-lo na escolha.
- ● Sugere que ele guarde o dinheiro para comprar outra coisa.

3 Quando fica sabendo que nasceram cachorrinhos na casa de um vizinho, você:

- ● Já imagina que eles vão ficar chorando a noite toda.
- ◆ Pensa em passar lá depois para ver os filhotes.
- ★ Se empolga e corre até lá para conhecer os bebês.

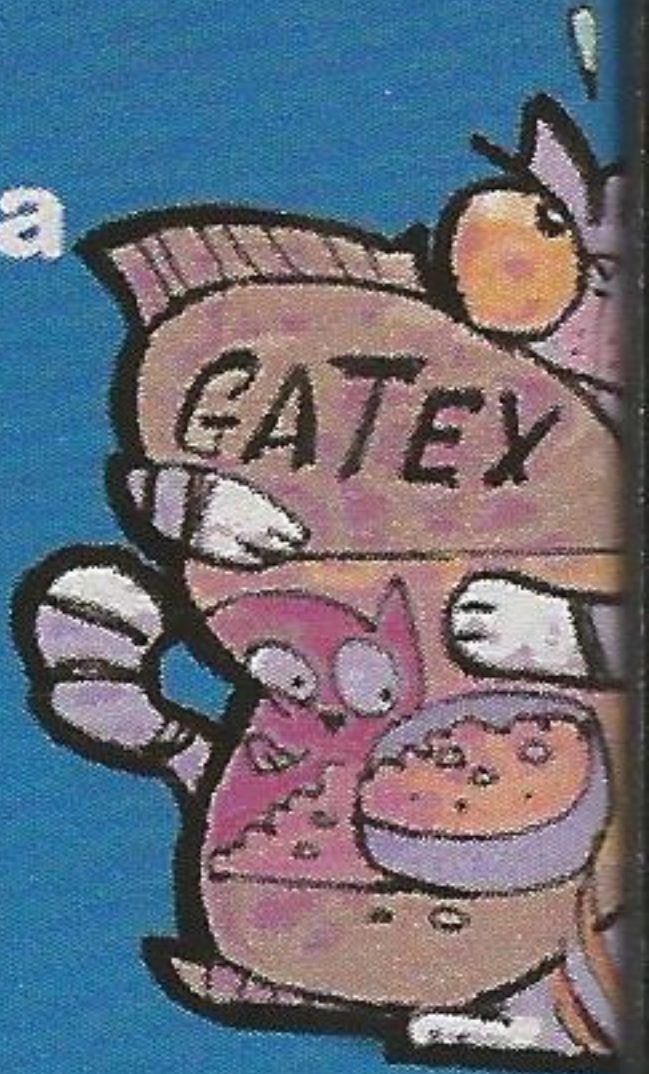
4 Ao perceber que seu cão parece desanimado, não quer brincar e está sem apetite, você pensa:

- ◆ Será que ele está cansado?
- ★ Vou levá-lo ao veterinário.
- ● Ele deve estar ficando velho.

5 A turma está jogando futebol e o cachorrinho do vizinho fica correndo atrás da bola. O que você faz?

- ★ Deixa-o participar da brincadeira.
- ◆ Vai jogar em outro lugar.
- ● Diz ao dono para prender o cachorro porque ele está atrapalhando.

6 Se um animal perdido aparecesse no seu quintal, você:

- ● Colocaria o intruso para fora.
- ★ Ofereceria comida e água para ele e depois procuraria descobrir quem é o dono.
- ◆ Sairia procurando o dono.

7 Se na casa de um vizinho tem um cachorro que late sempre que alguém passa, você:

- ◆ Evita passar na frente da casa.
- ● Passa correndo em frente ao portão só para deixá-lo mais irritado.
- ★ Sugere ao vizinho que o leve para passear mais vezes para que ele se acostume com pessoas diferentes.

8 Num dia de calor, você quer levar seu cão para passear e ele parece cansado. O melhor é:

- ● Desistir do passeio para ele aprender a não ser chato.
- ◆ Dar uma volta curta para ele não se cansar.
- ★ Sair com ele no final da tarde e deixá-lo beber água para ele não sentir tanto calor.

9 No período em que os dentes estão se desenvolvendo, alguns filhotes costumam roer tudo que encontram. Por isso é importante:

- ★ Dar a eles brinquedos especiais para morder.
- ◆ Dar bronca quando eles roem objetos proibidos.
- ● Mantê-los longe de tudo em casa.

10 Se, ao fazer carinho no cachorro de um amigo, nota que ele está machucado, você:

- ★ Avisa seu amigo e sugere que vocês levem o cão ao veterinário.
- ◆ Comenta com seu amigo e diz a ele para resolver o problema.
- ● Pára de mexer com ele, mas não fala nada porque o cachorro não é seu.

RESULTADO

Se marcou mais ●:
Sorte sua que os cães não dominaram a Terra! Eles não iam gostar de saber que você é tão desligado. Mas você pode mudar. Tente ficar alerta e ser cuidadoso com cães e outros bichos. Se tem uma mascote em casa, reserve mais tempo para brincar com ela. E peça dicas ao veterinário para cuidar do seu bicho.

Se marcou mais ★:
Você gosta de bichos, mas nem sempre sabe como cuidar deles. Além de curtir as brincadeiras com sua mascote, é importante se preocupar com a saúde e alimentação do seu bichinho. Não vale deixar o trabalho para seus pais, certo?

Se marcou mais ◆:
Parece que você teria muitos amigos em um planeta dominado por cães, afinal cuida dos bichos com atenção e carinho e se diverte brincando com eles. Aproveite seus conhecimentos e dê dicas para os amigos que ainda não sabem tratar muito bem dos animais.

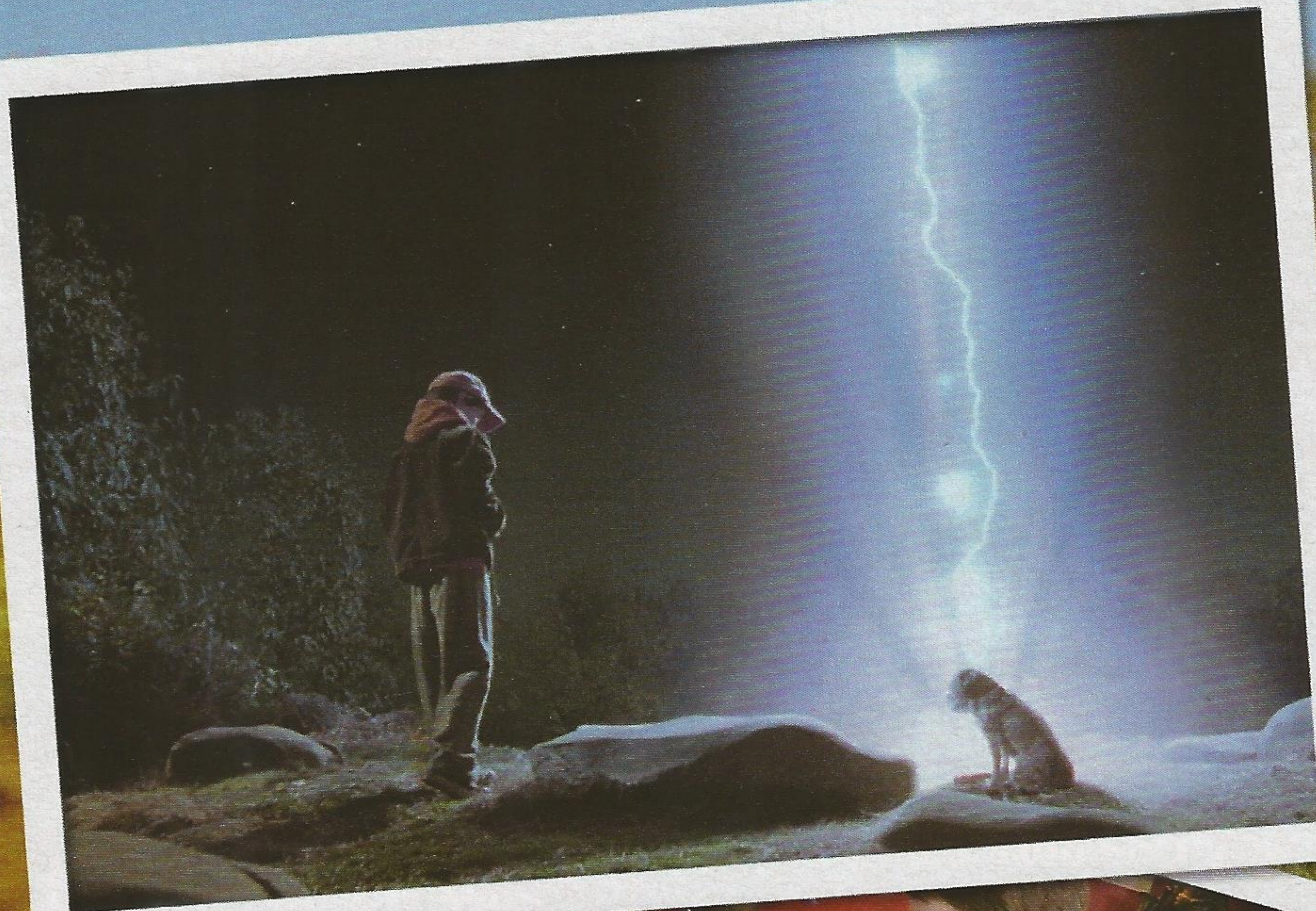
CRIS HEICH E JEAN-CLAUDE

DE PATAS PRO AR

Veja o que acontece quando a cachorrada toma conta da Terra no filme Um Cão do Outro Mundo, que estréia nos cinemas no dia 12 de março.

Já imaginou como seria se você fosse a mascote e seu cachorro fosse o dono da casa? Para ter uma idéia, é só conferir a comédia Um Cão do Outro Mundo.

A história começa quando um boato preocupante chega à estrela Sirius: os cães não dominaram a Terra, como deveriam ter feito quando foram enviados para cá. Mas será mesmo verdade? Preocupado, o líder da população canina, conhecido como o Grande Dinamarquês, manda em missão especial o agente Canid 3942. Ele deve descobrir o que ocorreu no planeta azul.

A grande amizade desses dois pode salvar os cães e os humanos.

Enquanto isso, por aqui, a única novidade é que o garoto Owen Baker está pronto para realizar seu sonho: adotar um cão.

Bem no dia em que ele vai escolher seu amigo, Canid aterrissa.

O simpático agente é capturado e vai parar em um canil. Adivinhe qual cachorro Owen escolhe! Sem desconfiar de nada, ele leva para casa o viajante.

Logo, o agente Canid descobre algo terrível: os cachorros não dominaram os humanos e viraram bichos de estimação. Como seu equipamento de comunicação intergaláctica foi destruído, ele não tem como avisar seus amigos e resolve falar diretamente com Owen!

Surpreso, o menino bate um papo com sua mascote e fica sabendo que os cães vieram para a Terra há milhares de anos para dominar o planeta.

Agora, o Grande Dinamarquês pretende vir conferir o que aconteceu por aqui e punir os cães que não cumpriram suas ordens. Desesperado, Canid pede ajuda a Owen para convencer os cães da vizinhança a fingir que estão no poder. Decidido a ajudar o amigo, o menino entra nessa aventura.

Assim começa o treinamento de alguns cães terráqueos. A amizade entre humanos e cachorros está nas patas dessa turma.

MUITA CÃOVERSA

O elenco do filme tem cães de várias raças, que foram acompanhados de seus treinadores durante as gravações. Os atores de verdade aprenderam a contracenar com os bichos e até a conversar com eles. A turma de efeitos especiais trabalhou bastante para que os cães pudessem tagarelar à vontade. Com efeitos de computação gráfica, eles parecem mexer a boca de verdade e dá até vontade de bater um papo com eles.

IMAGENS: DIVULGAÇÃO

ERA UMA VEZ

Texto CLÁUDIO FRAGATA
Ilustração SZULMAN

A TURMA DO TOTÓ

Dedicado a todos
os vira-latas do mundo.

A trisavó de Totó
Era uma labrador
Que teve três filhotes
Com um cão pastor.

Um deles veio a ser
O bisavô de Totó
Que se chamava Pitoco
Porque era rabicó.

Pitoco fugiu do quintal
Passou a viver na rua
Sem dono nem coleira
Só latindo para a Lua.

Um dia viu uma poodle
Que se chamava Fifi
Um pouco focinho-em-pé
Porque tinha pedigree.

Foi amor à primeira vista
Uma doidice do cão
Os dois logo começaram
A namorar no portão.

Fifi era assim tipo fina
Morava numa mansão
Nunca teve uma pulga
Jamais ficou sem ração.

Sabia latir em francês
Usava laços de filó
E certo dia veio a ser
A bisavó de Totó.

Dessa união canina
Tão cheia de rococó
Nasceu o barrigudinho
Futuro avô de Totó.

Seu nome era Bolota
Guloso como ele só
Cresceu comendo lingüiça
Com geléia de mocotó.

Os opostos se atraem
(É isso o que a gente vê)
Bolota caiu de quatro
Por uma cadela bassê.

Por ser muito curiosa
Seu nome era Xereta
Parecia uma salsicha
Rebolando na sarjeta.

Vivia metendo o focinho
Onde não era chamada
Um dia tomou um choque
Xeretando na tomada.

Não demorou para que ela
Ficasse gordinha também
E depois de umas semanas
Ganhasse uma linda neném.

Por ser toda branca e preta
Foi chamada de Dominó
Quem diria que um dia
Ela daria à luz o Totó!

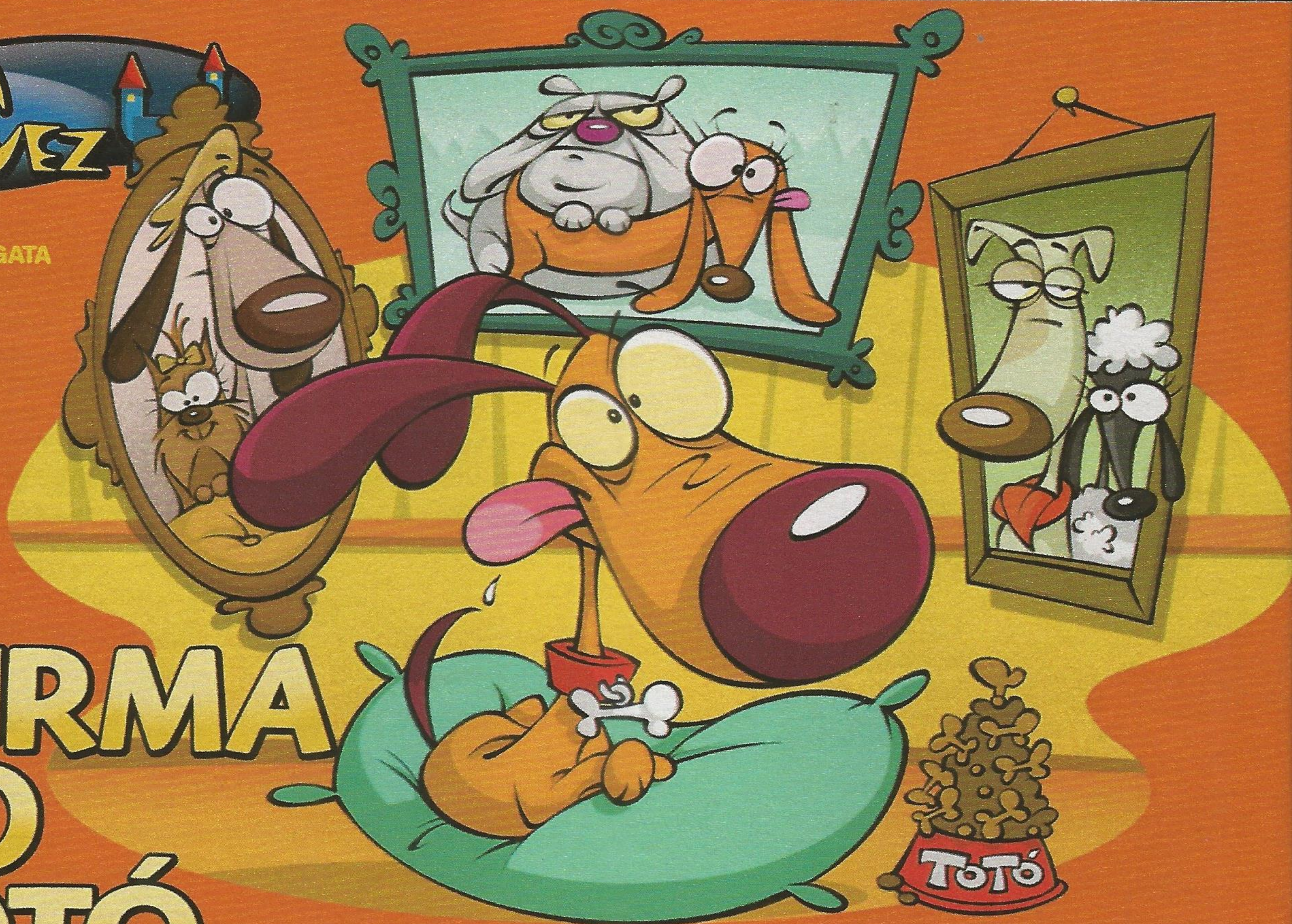
Foi depois de conhecer
Astor, o dogue alemão,
Um galã de comerciais
Feitos para a televisão.

Ele era um cão amestrado
No trapézio era um colosso
Um ás do malabarismo
Com pedacinhos de osso.

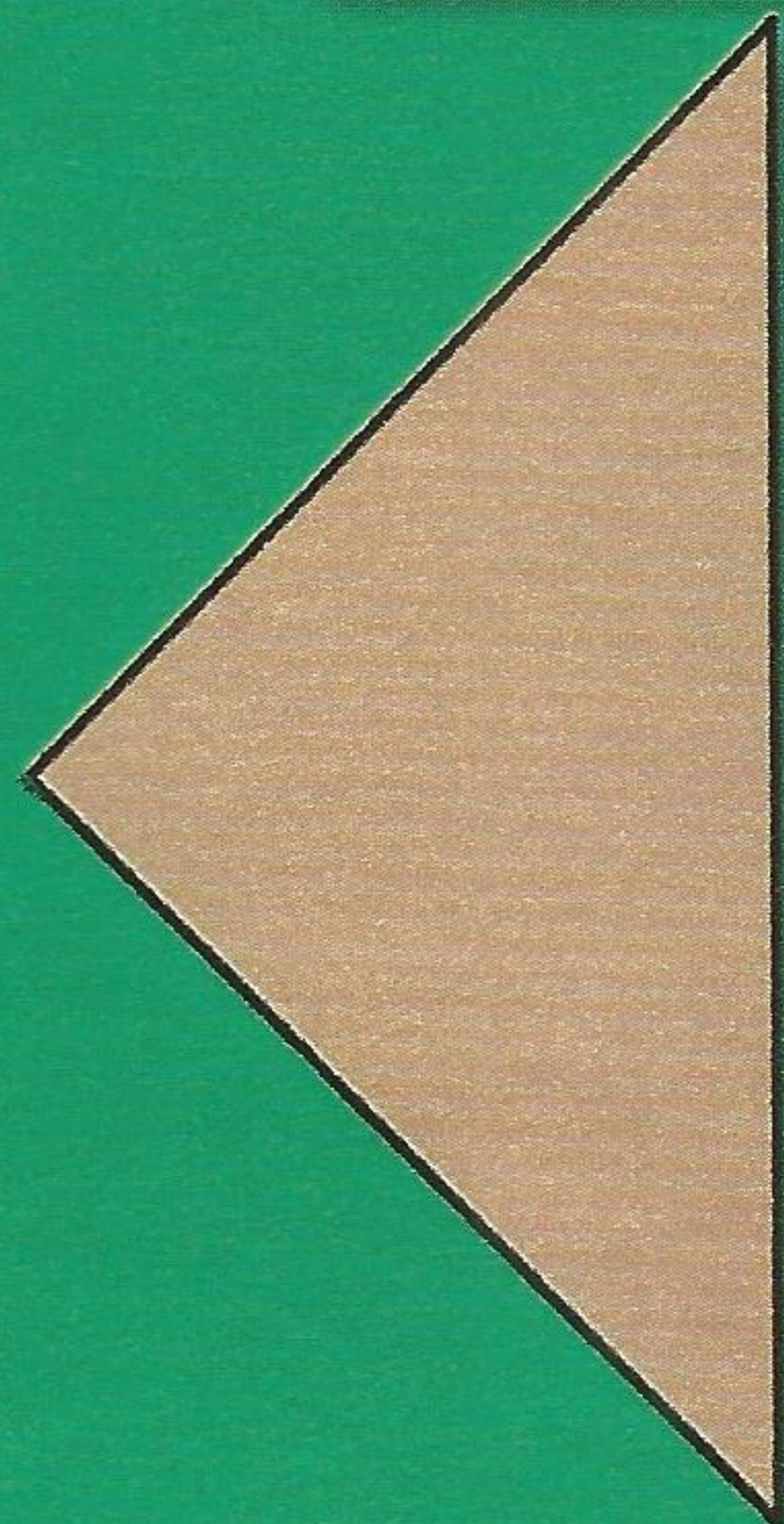
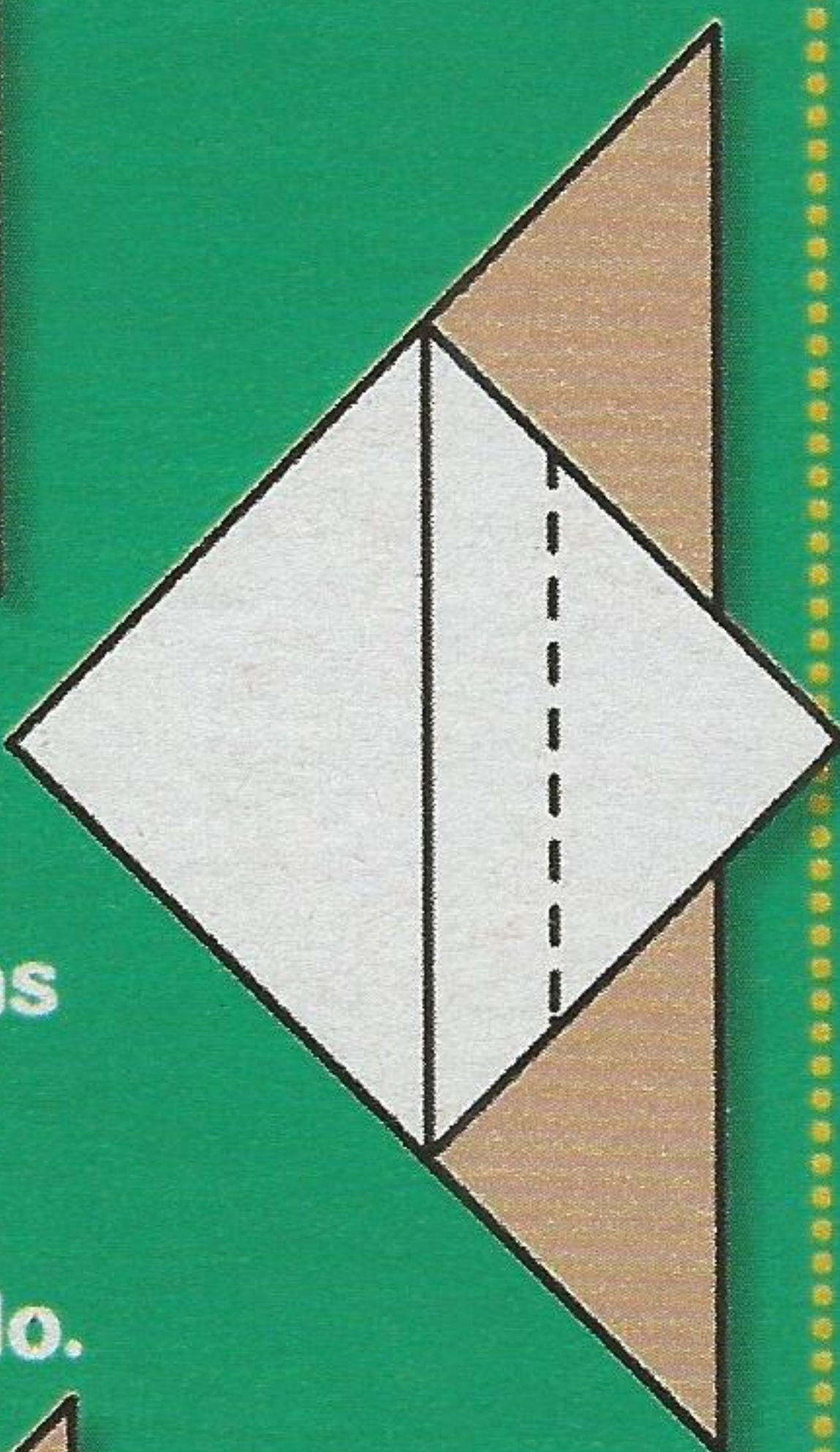
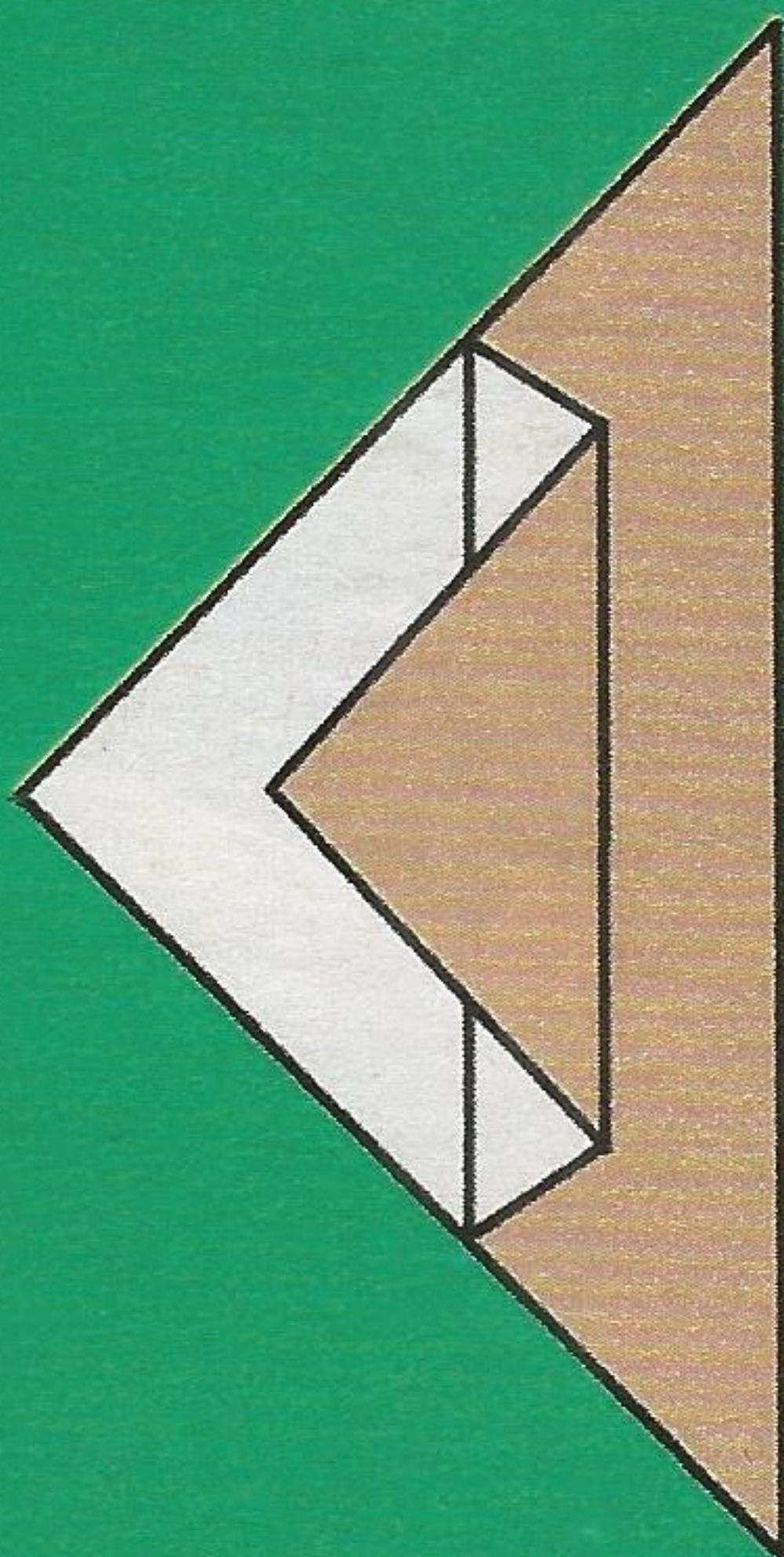
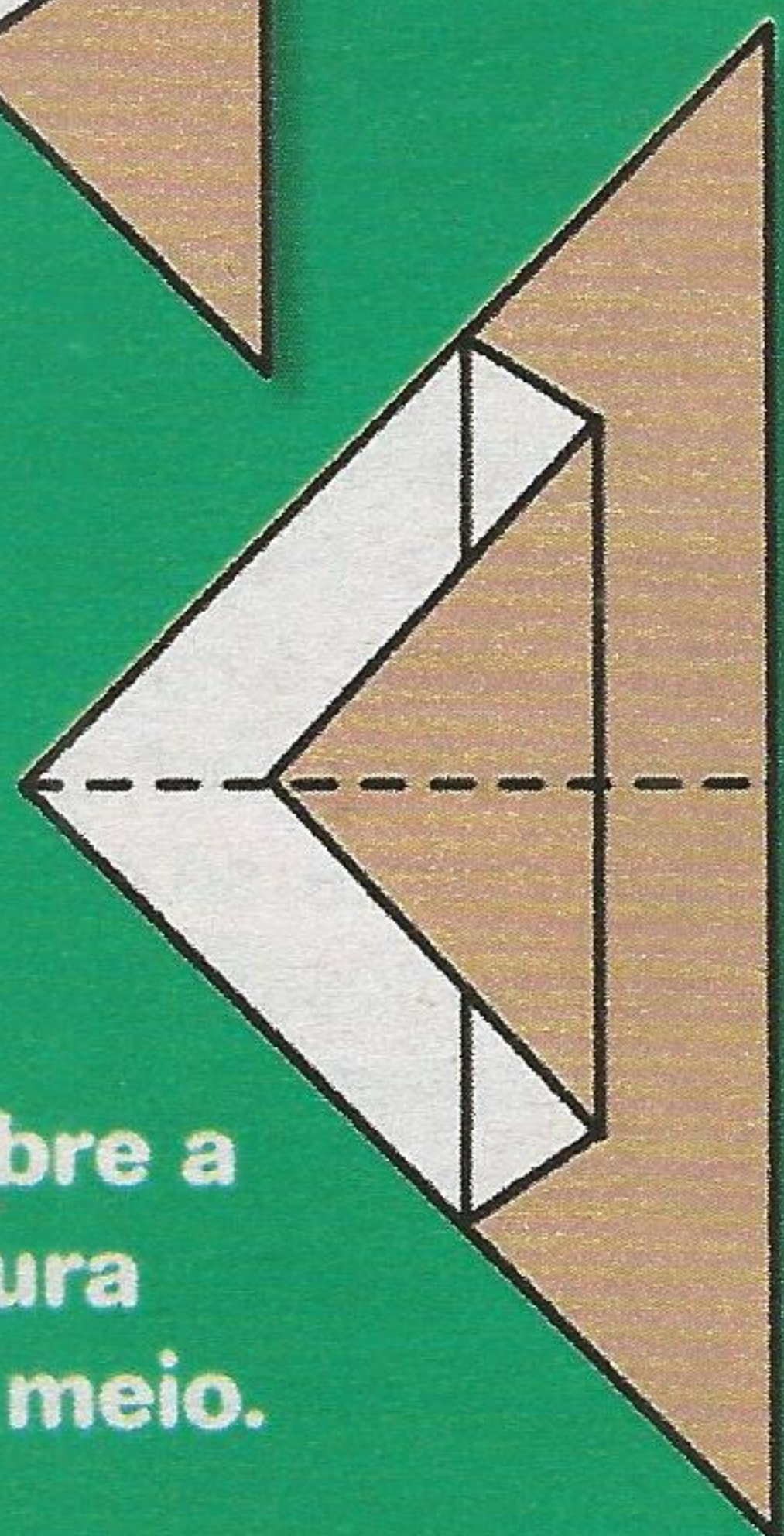
Essa é a grande família
Do meu cãozinho Totó
Que tem todas as raças
E também nenhuma só.

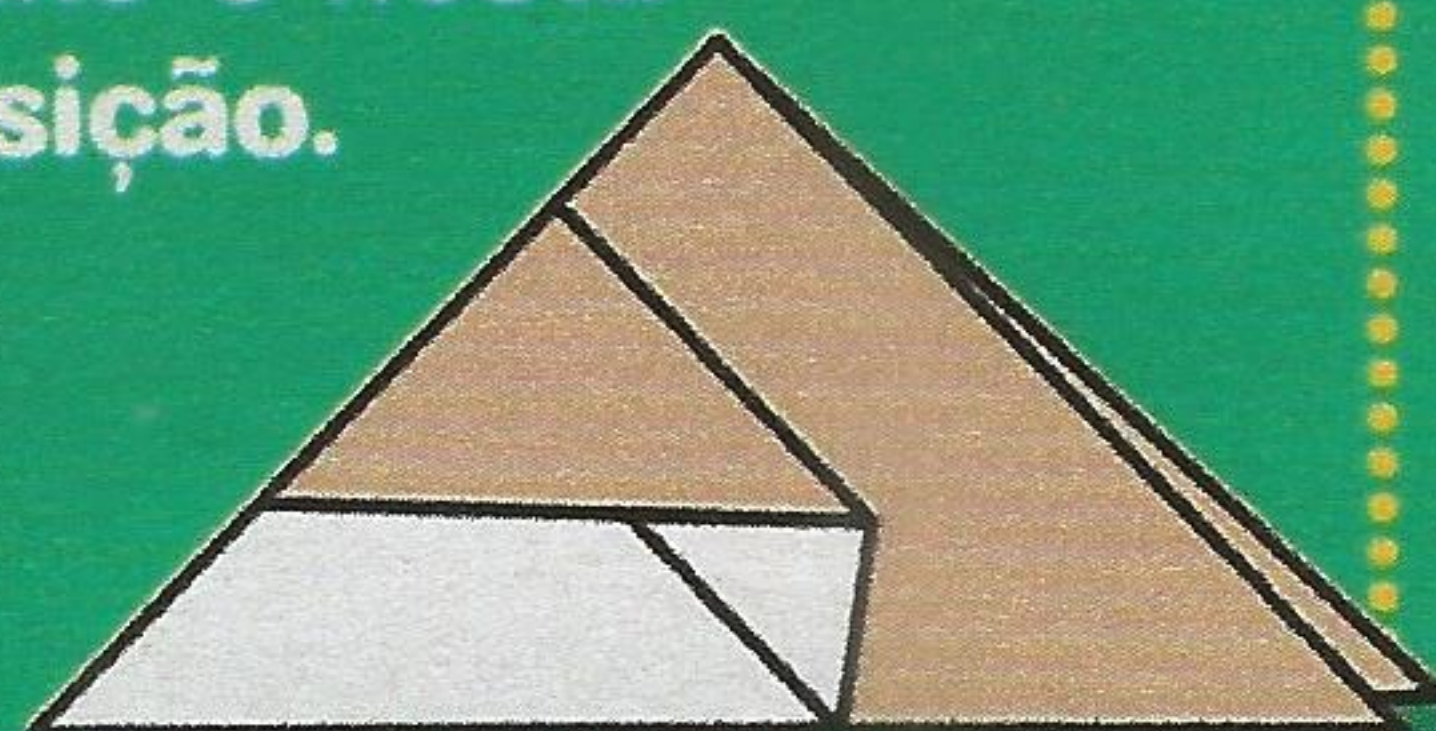
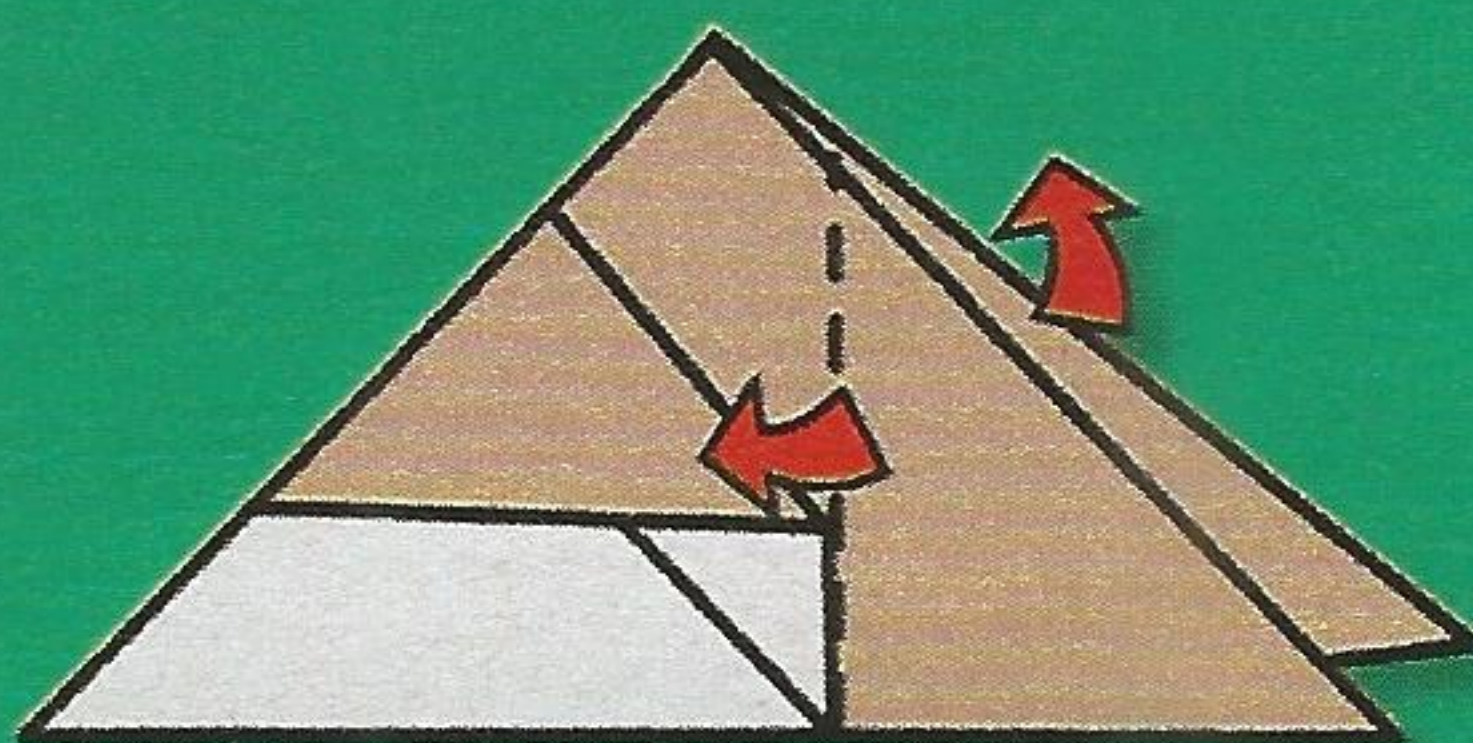
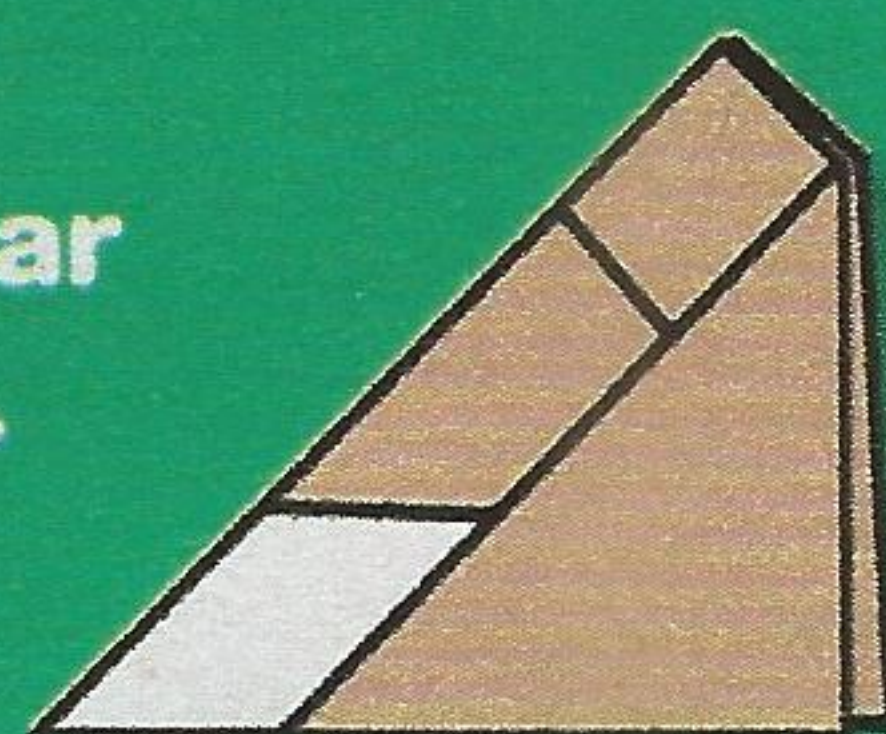
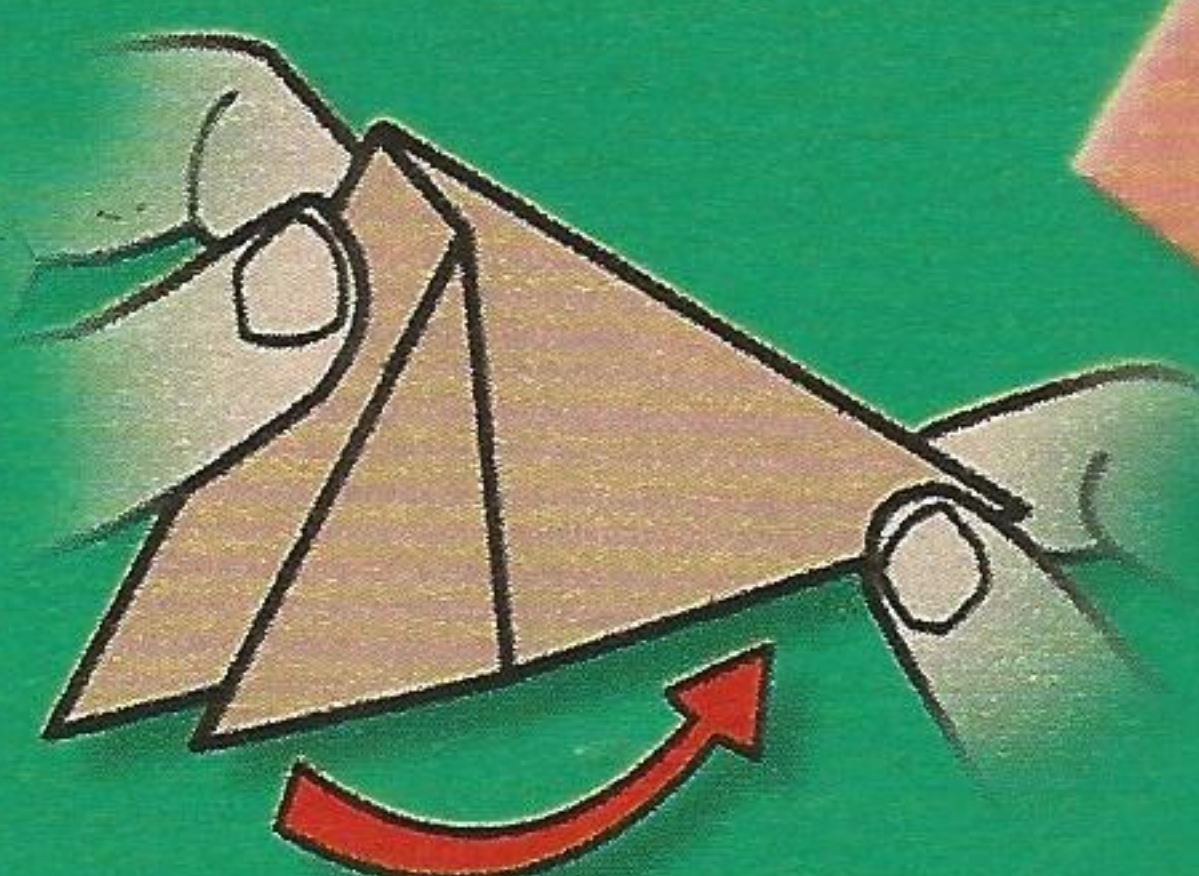
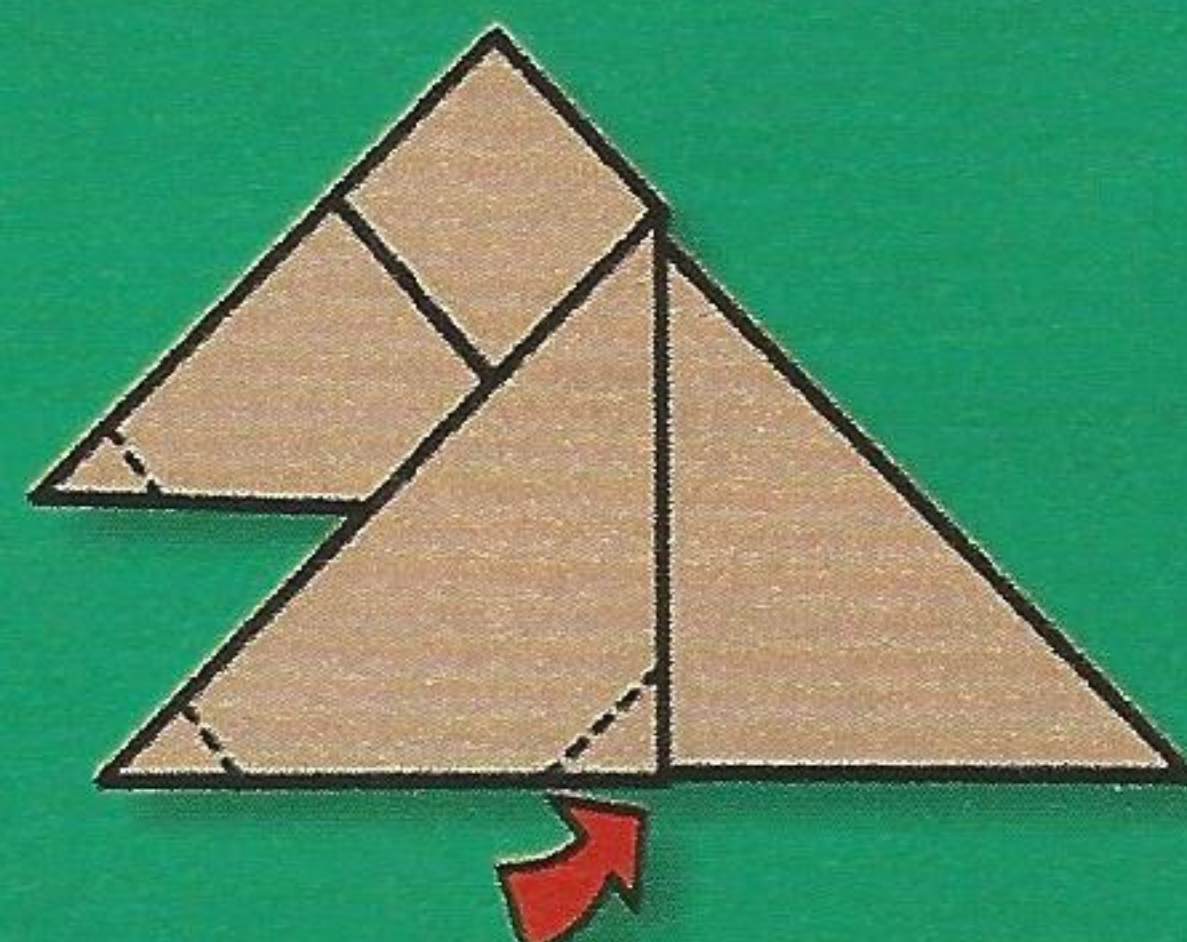
FAZENDO ARTE

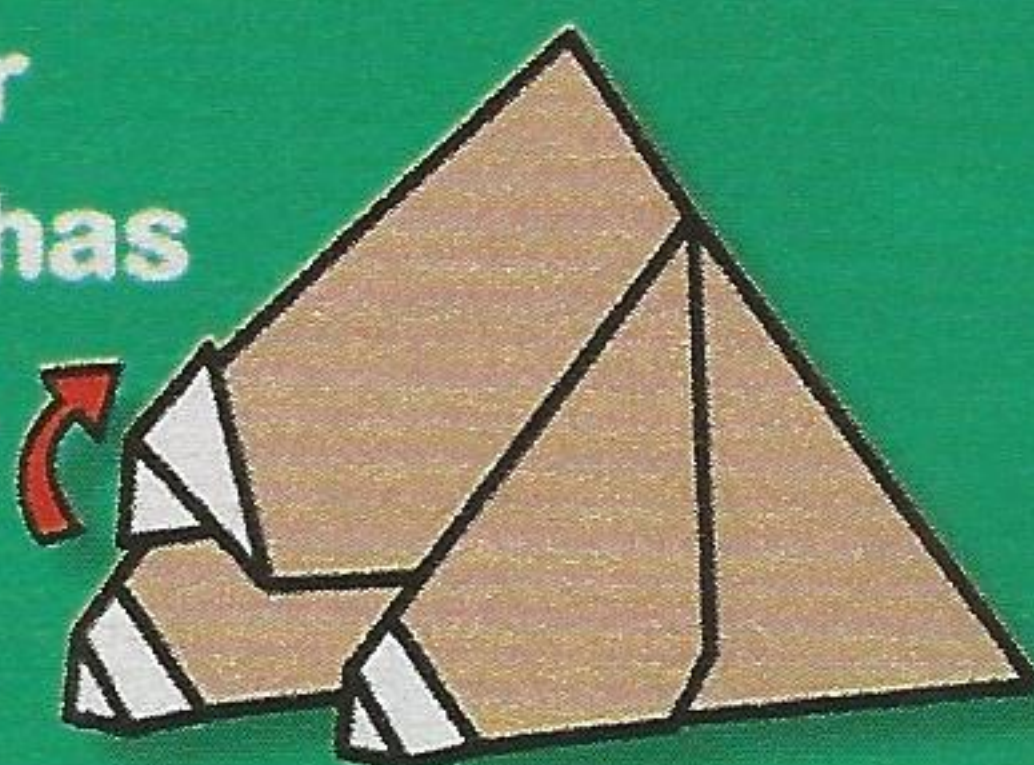
SEU CACHORRO DE PAPEL!

Ele não late, mas é bem legal de brincar.

Você vai precisar de:

- 1 quadrado de papel

1 Dobre o papel ao meio na diagonal.

2 Agora dobre uma das pontas como indicado.

3 Dobre a pontinha para trás como na figura.

4 Dobre a figura ao meio.

5 Vai ficar assim.

Vire o papel e deixe-o nesta posição.

6 Dobre a parte de trás para frente, como mostra a figura, e faça o mesmo do outro lado.

Vai ficar assim.

7 Puxe o bico da esquerda, traga-o para a direita e dobre, alinhando-o à base.

8 Dobre as pontinhas que serão as patas e o focinho só para vincar.

Aqui dobre para dentro e faça o mesmo do outro lado.

9 Para fazer as patas e o focinho, você vai dobrar as pontinhas para fora.

Para finalizar, dobre a ponta da direita para fazer o rabinho.

Se quiser, desenhe manchas no papel antes de dobrar.

FOTO: LEO FELTRAN
ESQUEMAS: NORIATSU YOSHIKAWA

FIQUE LIGADO

Texto CRISTIANE YAMAZATO

NO MUNDO DOS SONHOS

Descubra o que acontece quando a gente sonha.

Você está passeando de pijama em um planeta estranho e encontra um alienígena verde com cinco olhos. Sai correndo e percebe que seus pés não tocam o chão: está voando! Aí acorda assustado e descobre que tudo não passou de um sonho.

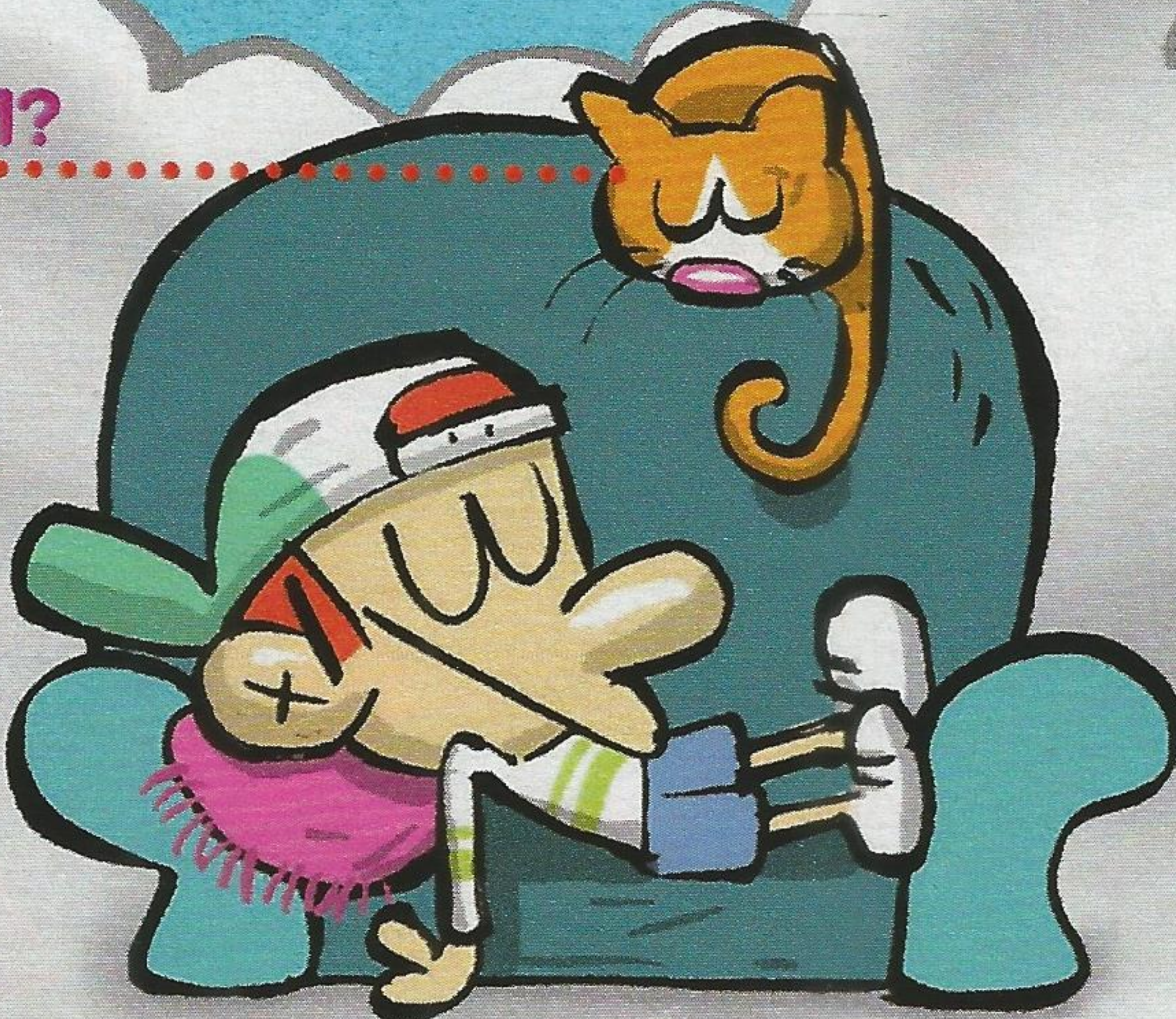
Muitas vezes temos sonhos malucos, com pessoas e lugares diferentes, seres mágicos ou bichos esquisitos. A cena é tão cheia de detalhes que parece real. Tanto que sentimos medo, alegria e até nos divertimos.

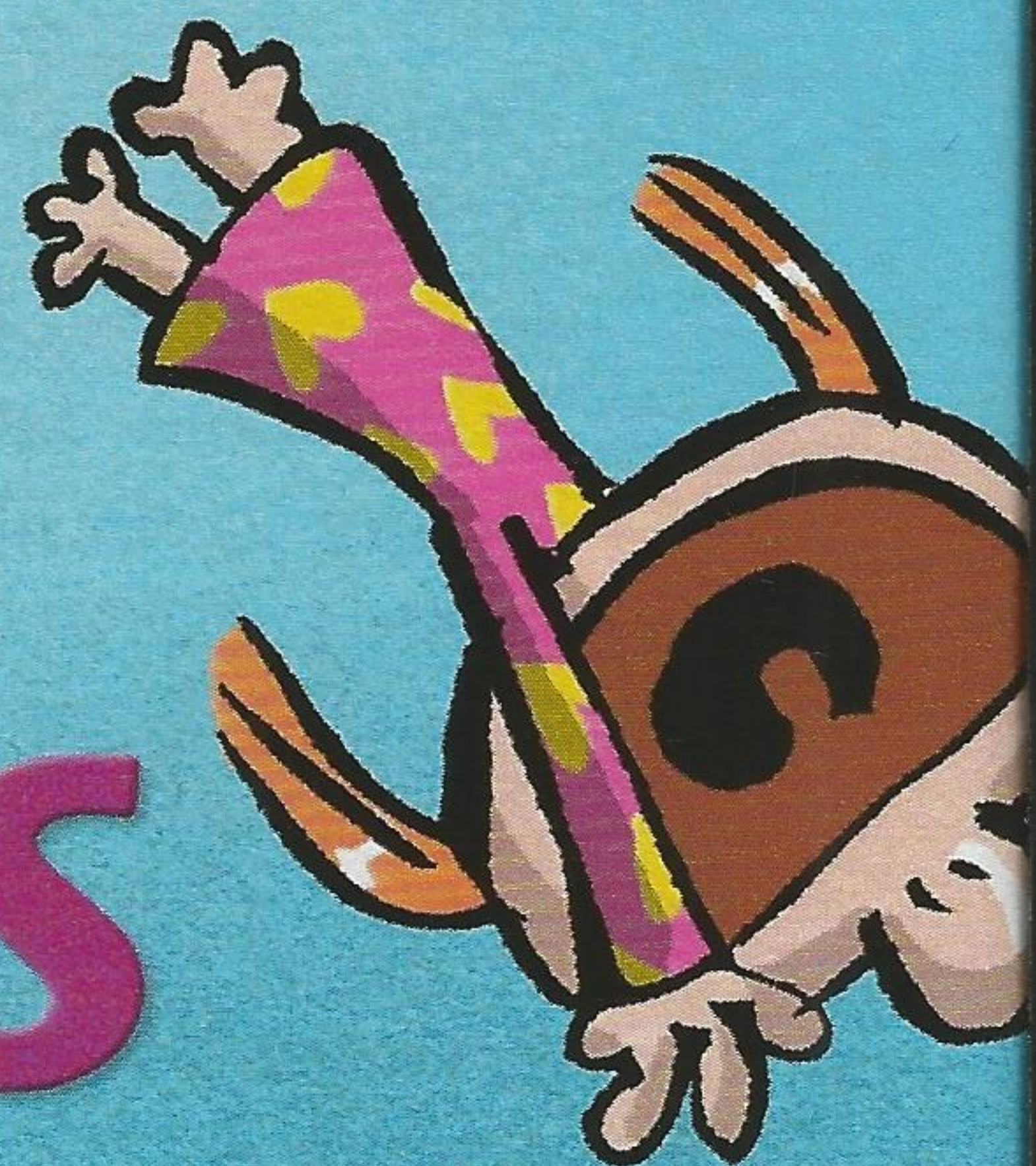
É que os sonhos são um dos resultados do trabalho do cérebro, um órgão que guarda informações e comanda as sensações do nosso corpo, mesmo enquanto estamos dormindo.

E sabe por que o cérebro fica em atividade quando o resto do corpo descansa? É que durante o sono ele organiza o pensamento e fixa na memória o que se aprendeu ao longo do dia.

É como se os sonhos fossem uma fita de vídeo com gravações das cenas que vivemos acordados: o que fizemos na aula, a fase do game, o caminho da escola e muito mais. As informações são recebidas pelo cérebro e podem ser reprisadas em forma de sonho, como num filme.

OS BICHOS SONHAM?

Os cientistas acreditam que sim. Em experiências com ratos, eles soltaram os animais em um labirinto e perceberam que, depois de algum tempo, os ratos tinham na cabeça um mapa do lugar. Depois os ratos dormiram e um equipamento indicou uma reação no cérebro deles, mostrando que estavam sonhando com o labirinto!

MUITAS HISTÓRIAS

Basta fechar os olhos, relaxar e dormir e os sonhos surgem. Isso acontece todas as noites. Em um sono de oito horas, é comum ter uns quatro sonhos, mas, geralmente, só nos lembramos do que sonhamos um pouco antes de acordar ou de algum mais estranho ou assustador, que nos impressione muito.

ROTEIRO MALUCO

O filme dos nossos sonhos pode parecer maluco, mas tem uma ordem. Para entender, imagine uma brincadeira em que alguém começa dizendo uma palavra e a pessoa seguinte tem de dizer outra que combine com a anterior e assim por diante. Exemplo: você diz leite, seu amigo diz vaca e o seguinte fala capim. Aparentemente o leite não tem nada a ver com o capim, mas um assunto puxou o outro.

É assim que funciona o sonho. Uma idéia ou um acontecimento puxa outro, que vai dar em outro e nada parece combinar. As informações vão aparecendo e se ligando sem que a gente perceba como acontece. Por isso, muitos sonhos podem não fazer sentido.

É comum também a gente não lembrar de tudo o que sonha porque, quando dormimos, o cérebro funciona de um jeito "econômico" e a sua capacidade de memorizar pensamentos é menor.

Mesmo sem lembrar de nada, é muito bom saber que sonhamos sempre, porque é o sonho que permite fixar na memória tudo o que aprendemos. Lembre-se disso hoje à noite e bons sonhos!

JEAN GALVÃO

CONSULTORIA: SUZANA HERCULANO-HOUZEL (neurocientista do Departamento de Anatomia da UFRJ) e SILVANA RABELLO (psicanalista especialista em crianças e professora de psicanálise em crianças da PUC-SP).

AVENTURAS FANTÁSTICAS

Muitas histórias que a gente lê são tão fantásticas que parecem sonhos. É o caso do livro **Alice no País das Maravilhas** e dos livros do **Sítio do Picapau Amarelo**. Depois de ler e se divertir com essas aventuras, experimente escrever a sua história de sonho. Solte a imaginação e viaje.

ESPAÇO

O PLAN

Por muito tempo ninguém sabia direito como era nosso planeta. Para se ter certeza era preciso ver de longe e isso parecia impossível. Mas não era.

Quando o homem iniciou suas viagens espaciais, a grande atração era observar a Terra. O primeiro a ter uma visão completa foi o astronauta russo Yuri Gagarin, que, em 1961, olhou para baixo e, maravilhado, disse: "A Terra é azul!".

Ela tem essa cor porque é quase toda coberta de água. Pela sua posição, nem longe nem perto do Sol, tornou-se o único planeta do Sistema Solar com temperaturas ideais para a formação de água líquida e de uma atmosfera rica em oxigênio. Ainda bem, porque sem isso seria impossível o surgimento dos seres vivos.

Pela ordem de afastamento do Sol, a Terra é o terceiro planeta do Sistema Solar. É um planeta telúrico, como são chamados aqueles que têm superfícies sólidas como Marte, Mercúrio e Vênus.

CONHEÇA A VIZINHANÇA

Dos nove planetas que giram em torno do Sol, a Terra ocupa o quinto lugar em tamanho, ganhando de Plutão, Marte, Vênus e Mercúrio. O maior de todos é Júpiter, um planeta gasoso, que é quase 12 vezes maior que o nosso.

A ficha do planeta

Área total ▸ 510,3 milhões de quilômetros quadrados.
Circunferência na linha do Equador ▸ 40.075 quilômetros quadrados.
Distância do Sol ▸ 149.600.000 quilômetros.
Satélite ▸ Lua.
População ▸ 6,2 bilhões de pessoas.

ETA AZUL

Viaje para o espaço e dê uma olhada na Terra.

Como tudo começou

A Terra apareceu há cerca de 4,5 bilhões de anos. Primeiro surgiram as galáxias e estrelas. Durante milhares de anos, grãos de poeira e gás de uma grande nuvem que girava em torno do Sol foram se juntando e formaram os planetas.

No início, a superfície da Terra estava coberta por rochas pastosas e incandescentes. Quando o planeta começou a esfriar, surgiram nuvens de vapor d'água e as primeiras chuvas inundaram tudo, esfriando as rochas da superfície e dando origem aos oceanos. Depois de muito tempo, finalmente, as nuvens se dissiparam e a Terra surgiu no espaço. Azul e linda.

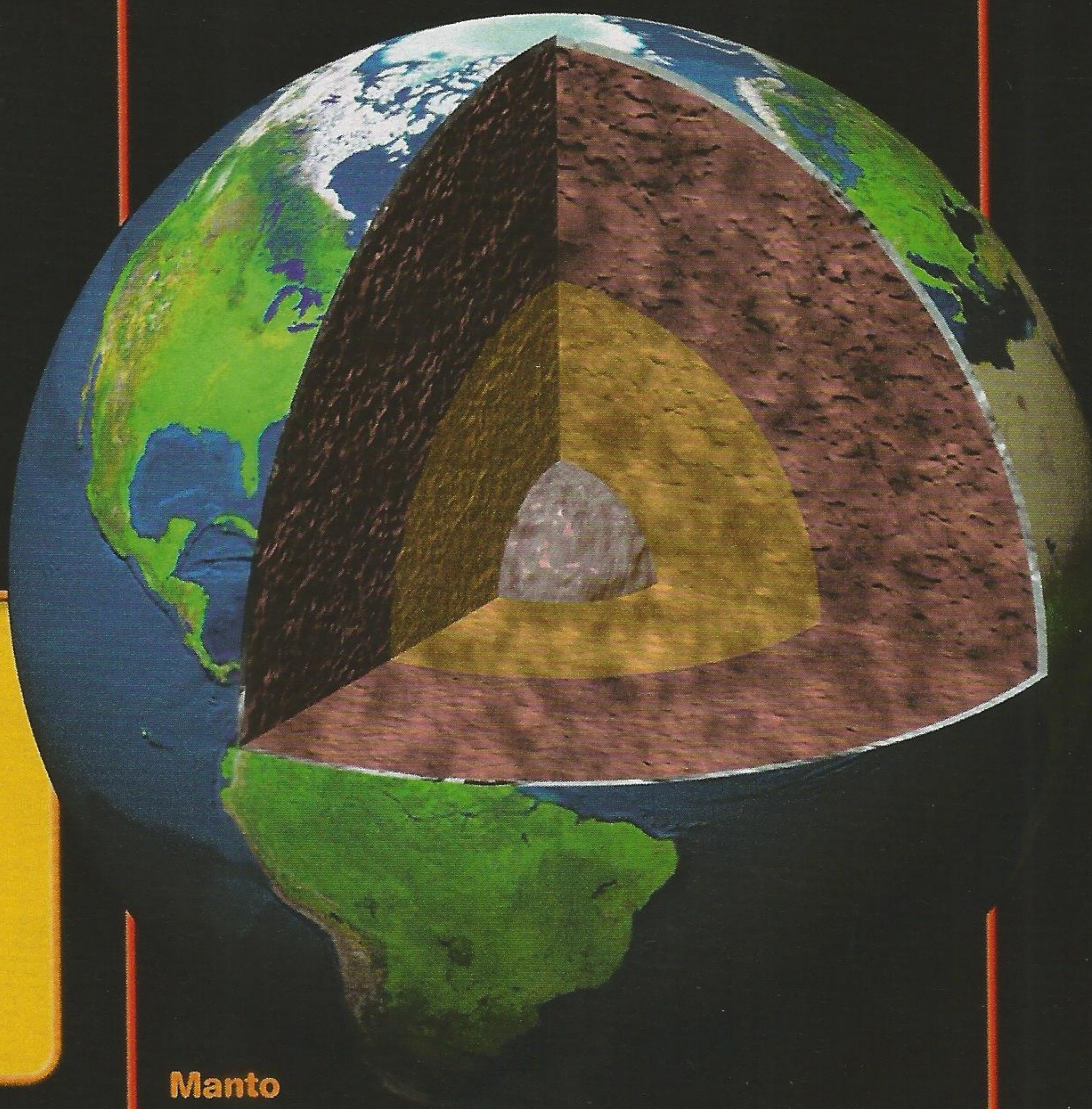
VOCÊ SABIA QUE...

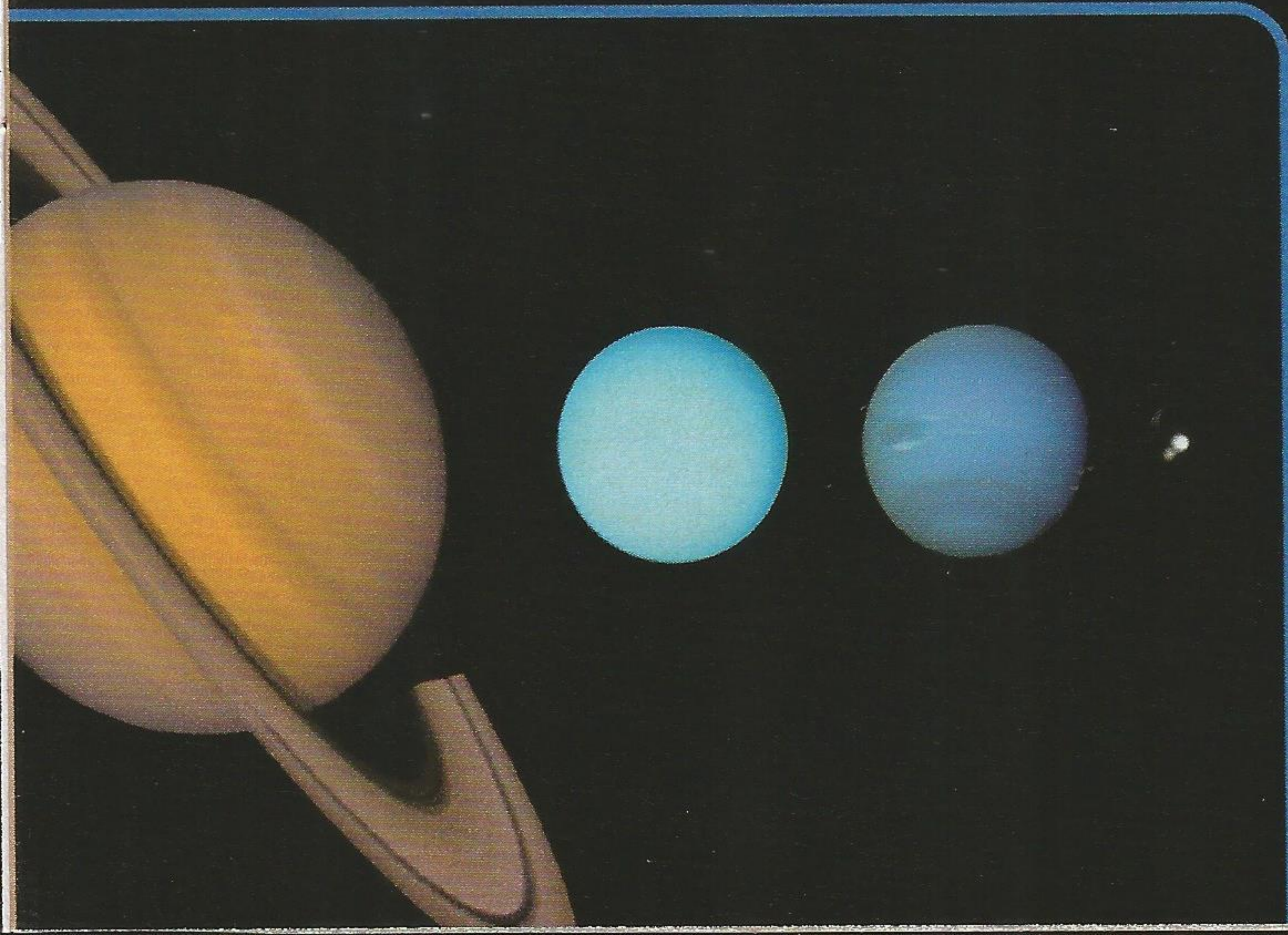
- As rochas mais antigas da Terra ficam na Groenlândia e têm 3,8 bilhões de anos?
- As primeiras formas de vida surgiram nos oceanos há cerca de 3,5 bilhões de anos?
- Nosso planeta leva 365 dias, 5 horas, 48 minutos e 45,97 segundos para dar uma volta completa em torno do Sol e 23 horas, 56 minutos e 4 segundos para girar em torno de seu próprio eixo?

RAIO-X DA TERRA

Atmosfera
É a camada gasosa que envolve a Terra, formada por nitrogênio, oxigênio e outros gases.

Litosfera ou Crosta
É a camada sólida externa, formada basicamente por rochas de granito e basalto.

Hidrosfera
O conjunto de rios, lagos e oceanos que ocupa cerca de 70% da superfície.

Manto
Camada pastosa e quente, constituída de ferro, alumínio, silício e magnésio. A temperatura varia de 870° C a 2.200° C.

Núcleo
É o interior da Terra, onde a temperatura chega a 5.000° C. É formado principalmente por níquel e ferro líquidos, que ficam em ebulição por causa das altas temperaturas. A parte central é sólida devido à pressão.

PASSATEMPO
Ajude a turma a organizar tudo para a viagem e encontre as figuras em destaque.
Cadê?
Resposta na página 42.
SANDER

25
REFRi

www.recreionline.com.br

CIRCOMIX
Eles vão aterrissar no site também! Fique ligado!

ENQUETE DA SEMANA
Qual o seu bicho de estimação?

- Cachorro
- Gato
- Peixinho
- Hamster
- Tartaruga
- Não tenho

HORÓSCOPO CANINO
Conheça melhor o seu cão clicando no signo dele.

DOBRA, DOBRA!
Em Hora do Recreio, veja dicas para fazer o cachorro de origami.

Perigo virtual

Saiba o que são os vírus de computador e livre-se deles.

Eles não transmitem gripe nem catapora, mas causam problemas por onde passam. Os vírus de computador são programas criados para pregar peças. Podem deixar o mouse louco, copiar a si mesmos ou até apagar o que está gravado no micro.

Eles se espalham com arquivos copiados e podem estar escondidos em um site ou e-mail.

Não há como garantir segurança total, mas você pode se proteger com um programa antivírus, que reconhece os invasores e acaba com eles. Como vírus novos são criados todo dia, é importante atualizar os antivírus.

Fique atento: não abra mensagens de estranhos e tenha cuidado ao copiar arquivos. Só faça isso em sites oficiais.

REMÉDIO NA REDE

Veja onde conseguir alguns antivírus na internet.
Leia com atenção as instruções de cada site para fazer a instalação e a atualização dos programas:

www.pandasoftware.com.br
O programa é o Panda ActiveScan Online que verifica e remove vírus gratuitamente, sem que você precise instalar nada. Ele só não impede que novos vírus entrem no seu computador depois.

www.grisoft.com
Neste site, você pode baixar o AVG Free Edition, um programa em inglês, distribuído gratuitamente. Ele verifica a existência de vírus no computador e impede a entrada de arquivos contaminados.

br.mcafee.com
Este é o site do McAfee VirusScan, que é um programa eficiente. A licença para um ano de uso custa cerca de 85 reais.

www.symantec.com/region/br
O Norton AntiVirus 2004 é um antivirus bem conhecido. Custa cerca de 90 reais e as atualizações são feitas pela internet.

Eles chegaram...
Vire
e veja
o que vai
acontecer
com eles.

Divirta-se com estas experiências legais.

BRINCADEIRAS COM O AR

Consultoria: LEANDRO TESSLER (professor de física da Unicamp).

BARCO QUE BÓIA NO AR

Você vai precisar de:

- 1 pote vazio de margarina limpo e sem tampa
- 1 secador de cabelo
- tesoura sem ponta

1 Peça a um adulto que faça um buraco no meio do fundo do pote.

2 Vire o pote para baixo sobre uma mesa lisa.

3 Ligue o secador bem em cima do buraco e o barco vai flutuar e deslizar sobre a mesa.

O que acontece

O secador cria um "colchão" de ar, que faz o barco se mover. É mais ou menos assim que funciona o hovercraft, um transporte que, em vez de se apoiar no solo, flutua sobre um colchão de ar e desliza sobre a água, a terra ou a neve e chega a até 150 quilômetros por hora.

QUE SOM É ESSE?

Você vai precisar de:

- elástico
- barbante
- linha de pesca
- linha de costura
- 1 assadeira

1 Prenda na assadeira o elástico, o barbante, a linha de pesca e a de costura. Todos devem ficar bem esticados.

2 Experimente tocar cada item separadamente como se fosse um violão. Você ouvirá sons bem diferentes.

O que acontece

Cada corda faz o ar vibrar, produzindo sons diferentes. As linhas de pesca e de costura, mais finas, vibram mais rápido e, quanto mais rápido vibram, mais agudos são os sons. O elástico e o barbante, mais grossos, não vibram tão rápido e produzem sons mais graves.

O AR TEM PESO

Você vai precisar de:

- 2 balões de ar
- 1 palito de churrasco
- 1 barbante com cera de 50 centímetros

1 Dê um nó na ponta de cada balão.

2 Amarre uma das pontas do barbante no centro do palito, depois segure a outra ponta do barbante no alto, deixando os balões equilibrados, ou seja, na mesma altura.

3 Desamarre um dos balões e encha-o de ar. Prenda-o em seguida no mesmo lugar.

4 O que acontece? A "balança" se inclina para o lado do balão cheio.

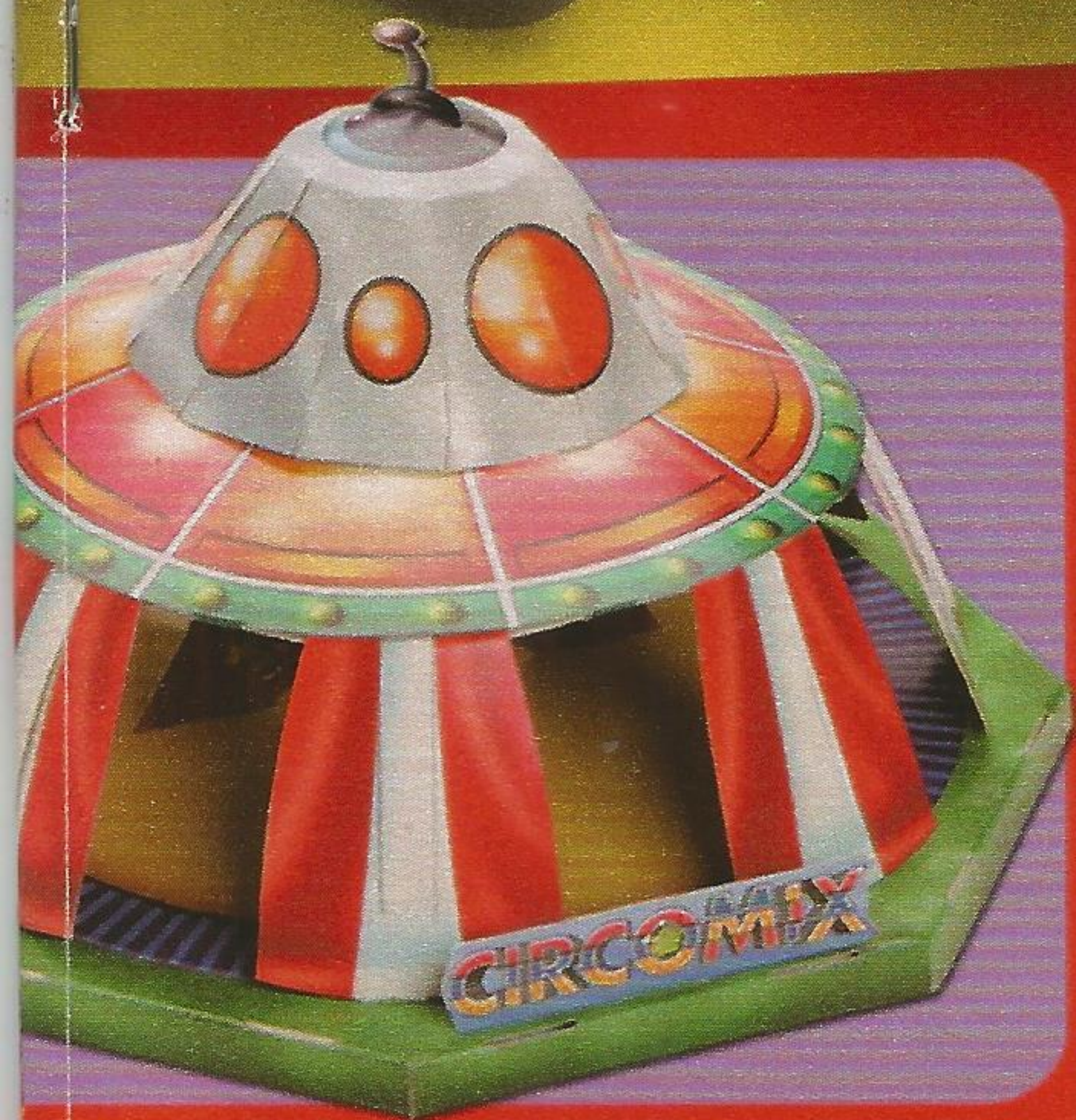
O que acontece

O ar é invisível, mas tem peso. Como o balão cheio tem ar preso dentro dele, ele é mais pesado que o outro balão vazio e a "balança" pende para o lado do balão cheio.

ALEXANDER

...fazendo a maior confusão.
Volte e veja como eles eram antes.

Respeitável públ
CIRC
A nova coleção que
Circomix é uma coleção de personagens extraterrestres que sofrem estranhas mutações. Eles trocam partes do corpo e se transformam nas figuras mais divertidas do Universo.
São 23 personagens que não se repetem.
Na próxima Recreio, você ganha:
• os dois primeiros personagens,
• a primeira parte da nave que vira circo
• e a história em quadrinhos inicial.
Não perca!
CIRCOMIX
SUÍÇA
FRANÇA
revista + personagem
RECREIO

ico, bem-vindo ao
OMIX
vai virar sua cabeça.
wgcomunicação
Mais de 10 mil combinações diferentes.
CIRCOMIX
RECREIO
Toda quinta, nas bancas.

NOS CAPÍTULOS ANTERIORES, UMA NAVE FOGE DE ORT PARA ESCAPAR DOS REBELDES QUE DOMINARAM AQUELE MUNDO.

SEGUIDOS POR UMA PATRULHA, OS FUGITIVOS DECIDEM SE ESCONDER NA TERRA. O OFICIAL DE CIÊNCIAS DA NAVE CRIA UMA MÁQUINA PARA MUDAR A APARÊNCIA DOS ORTONIANOS.

NO ENTANTO, UM DEFEITO NA INVENÇÃO FAZ COM QUE OS ETS PASSEM POR ESTRANHAS MUTAÇÕES, TROCANDO PARTES DO CORPO ENTRE SI. SEM SABER COMO RESOLVER O PROBLEMA, O OFICIAL DE CIÊNCIAS FOGE.

MAS OS PROBLEMAS ESTÃO SÓ COMEÇANDO PARA OS ETS.

NA OCA (ORGANIZAÇÃO DE CONTROLE ANTIALIENS), A NAVE ORTONIANA FOI DETECTADA...

OSCAR CHEGA ATÉ A NAVE...
AQUI DEVERIA SER O LOCAL DE POUSO DA NAVE, MAS SÓ HÁ UM CIRCO!

VAMOS OLHAR DE PERTO. ESTE CIRCO PARECE MODERNO DEMAIS!

HMMM... MUITO SUSPEITO...

SERÁ QUE É ALGUM TIPO DE ALIMENTO?

CREDO! SÓ MESMO UM ET PRA COMER ISTO!

OSCAR ENTRA NA UNIDADE DE TRANSFORMAÇÃO...

ESTA PORTA DEVE LEVAR ATÉ A PONTE DE COMANDO.

?

...QUE É ACIONADA AUTOMATICAMENTE...
AAAAAAH!

PERTO DALI...
OI! ESTAMOS COM PROBLEMAS NA NOSSA NAVE, VOCÊ CONHECE ALGUM ENGENHEIRO NUCLEAR?

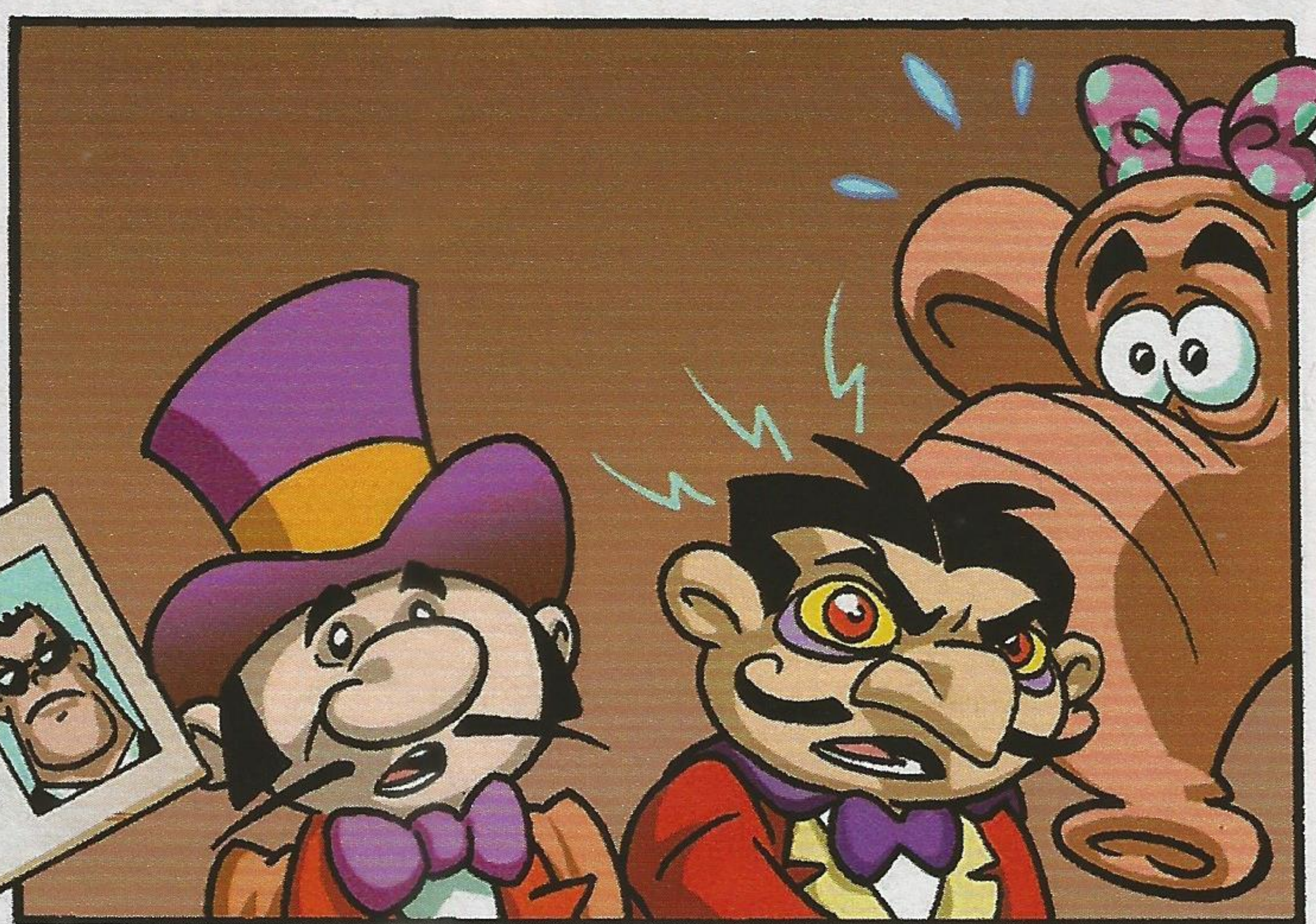
COMO SÃO TÍMIDOS ESSES TERRÁQUEOS!

PARECE QUE TEM ALGUÉM ALI!

OLÁ! SERÁ QUE VOCÊS PODEM NOS DAR ALGUMAS INFORMAÇÕES?

VOCÊS SÃO ARTISTAS DE CIRCO?
QUE FANTASIAS LEGAIS!

MAS VOCÊS FIZERAM A MAIOR CONFUSÃO! ESTÃO COM AS PEÇAS TROCADAS!

DEIXA QUE A GENTE AJUDA VOCÊS A ARRUMAR ISSO!
É MELHOR SAIRMOS DAQUI!

UÉ?! MAS VOCÊS SÃO ARTISTAS DE CIRCO!

NÃO SE PREOCUPE. TOME UMA ENTRADA PARA O ESPETÁCULO DE HOJE.

DESCULPEM, ACHO QUE ME ENGANEI!

OSCAR PARTE SEM DESCONFIAR DE NADA...

SÓ PODE TER SIDO ALARME FALSO! CLARO QUE ESSA GENTE TÃO SIMPÁTICA NÃO VEIO DE OUTRO PLANETA!

A NOTÍCIA DE QUE HÁ UM CIRCO NA REGIÃO SE ESPALHA E UMA FILA SE FORMA PARA VER A ESTRÉIA...
O QUE ESSA GENTE TODA ESTÁ FAZENDO PERTO DA NAVE?

STANIS, O QUE ESTÁ ACONTECENDO LÁ FORA?
ESTIVEMOS PESQUISANDO E DESCOBRIMOS QUE O GÊNIUS SE ENGANOU. OS TERRÁQUEOS NÃO SÃO O QUE A GENTE IMAGINAVA!
NÓS VIRAMOS ARTISTAS DE CIRCO. ELES FAZEM SHOWS PARA DIVERTIR AS PESSOAS!
AGORA, TEMOS DE NOS APRESENTAR EM ESPETÁCULOS!

SE NÃO FIZERMOS ISSO, NOSSO DISFARCE PODE SER DESCOBERTO!

NÃO VEJO A HORA DE PÔR AS MÃOS NO GÊNIUS!
FALANDO NISSO, ALGUÉM TEM NOTÍCIAS DELE?
MADAME ZORA CONSEGUIU VÊ-LO NA BOLA DE CRISTAL!

VOCÊ JÁ DESCOBRIU ONDE ESTÁ O GÊNIUS? PRECISAMOS PARAR LOGO AS MUTAÇÕES E MUDAR NOSSO DISFARCE!
ESTOU VENDO ELE E O TCHAMPOM EM UMA MONTANHA ALTA E FRIA!
E ONDE FICA ESSE LUGAR?
AINDA NÃO SEI! TENHO UMA BOLA DE CRISTAL, NÃO UM MAPA-MÚNDI!
EM ALGUM LUGAR DO HIMALAIA...
EU AVISEI PRA NÃO APERTAR AQUELE BOTÃO! OLHA O QUE VOCÊ FEZ!
À NOITE, OS ETS FAZEM A SUA PRIMEIRA APRESENTAÇÃO...
SENHORAS E SENHORES, BEM-VINDOS AO CIRCOMIX!
PREPAREM-SE PORQUE VAI COMEÇAR O MAIOR ESPETÁCULO DA GALÁXIA!
AGORA, O PLANO PARA LIBERTAR ORT VAI TER DE ESPERAR. PRIMEIRO, OS ETS PRECISAM ENCONTRAR O GÊNIUS E SE LIVRAR DE OSCAR, O AGENTE DA ORGANIZAÇÃO DE CONTROLE ANTIALIENS. NÃO PERCA A EMOCIONANTE CONTINUAÇÃO DESTA AVENTURA NOS MINIGIBIS DA REVISTA RECREIO.
FIM

USE A FORÇA DO SOL

Conheça Boktai, um incrível lançamento para Game Boy Advance.

Você pode ser um experiente caçador de vampiros, mas nunca viu nada como **Boktai – The sun is in your hands**, uma aventura em que você enfrenta as criaturas com luz solar de verdade.

O cartucho para Game Boy Advance é equipado com sensores de luz. Você posiciona o videogame no sol, aperta o botão A e, em segundos, o acessório exterminador de vampiros está pronto para ser usado.

É preciso ser cuidadoso com essa energia. Se usar muitas vezes a Gun Del Sol, seu equipamento de ataque, sob sol forte, o mecanismo esquenta demais. Para esfriá-lo, vale até colocar o GBA embaixo da camiseta!

O game tem um relógio e o tempo passa na mesma velocidade que as horas reais. Se brincar de dia, no GBA será dia. Ao cair da noite, a tela escurece. E, quanto mais escuro, mais forte ficam os vampiros. Por isso é melhor economizar energia solar e se proteger.

Sua missão

O maior caça-vampiros do mundo foi derrotado. Agora, a única esperança dos humanos é você, que assume o controle do jovem herói Django. Seu objetivo é chegar à cidade Istrakan para vencer o grande vampiro, Rei dos Imortais. Vá para o quintal em busca de sol e conte com o apoio de Master Otenko, o Espírito do Sol, um personagem que dá dicas valiosas para enfrentar os vilões.

Mova-se com cuidado no escuro e acione os refletores para atingir o vampirão.

Para completar a fase, leve o esquife do vampiro para a luz do sol.

O sinal de exclamação na cabeça do inimigo significa que você foi visto. Fuja!

O Espírito do Sol aparece várias vezes durante o jogo para passar novas dicas.

IMAGENS: DIVULGAÇÃO

QUE TAL AGORA?
NADA.
E AGORA?
NÃO.
AGORA?
BZZZT
IAAAAU!
É ISSO!

UNNGH!
DESCOBRI A FREQÜÊNCIA QUE FAZ OS TECIDOS SE CONTRAÍREM!
QUE BOM! NARF!

PINKY e CÉREBRO em

APERTEM OS CINTOS

SEAN CAROLAN E JENNIFER MOORE ▸ texto
WALTER CARZON ▸ desenhos
HORACIO OTTOLINI ▸ arte-final
BOB LEROSE ▸ cores

AINDA TEMOS TESTES PARA FAZER, MAS VAMOS PRECISAR DE MAIS CALÇAS.
EU SEI ONDE CONSEGUIR ISSO, CÉREBRO!
E ASSIM...
BEM-VINDOS AO FESTMODA 2004
VIU SÓ? CALÇAS POR TODO LADO!
TEMOS DE ACHAR PEÇAS DE VÁRIOS TAMANHOS, PINKY!

UAU! VEJA QUANTOS MODELOS LEGAIS!
PRECISAMOS DE UM PLANO. ESTÁ PENSANDO O MESMO QUE EU, PINKY?
SIM! VOU LEVAR UMA DE CADA COR PRA MIM!
CALE-SE, PINKY.

VOU PARA AQUELE HOTEL E CONTINUAR A MINHA PESQUISA, ENQUANTO VOCÊ SAI A CAMPO E OBTÉM O MATERIAL DISCRETAMENTE.
¡UPI! TENHO UMA MISSÃO!
HUM... NÃO ESQUEÇA DE USAR UM DISFARCE.

DEPOIS...
OLÁ! QUERO COMPRAR UMAS CALÇAS.
CLARO, MOÇA! ESCOLHA À VONTADE!

E ASSIM, PINKY FAZ UM AMIGO...

DEPOIS...
TROUXE MAIS CALÇAS, CÉREBRO!
VOCÊ TEM SIDO MUITO ÚTIL, PINKY. COMO CONSEGUIU TANTAS PEÇAS EM TÃO POUCO TEMPO?

FIZ AMIZADE COM UM SUJEITO CHAMADO JUCA, QUE ESTÁ COMPRANDO TUDO PRA MIM!
ÓTIMO. HUMM... AINDA NÃO ESTÁ APERTADA O SUFICIENTE.

MEU AMIGO TEM SIDO MUITO GENTIL, SABE?
CLIC! CLIC!
CERTO! ELE É UMA FONTE DE ROUPAS GRÁTIS! VAMOS EXPLORÁ-LO ATÉ QUE EU ATINJA A FREQÜÊNCIA CERTA!

EXPLORÁ-LO? VOCÊ NÃO PODE BRINCAR COM AS PESSOAS!
NÃO VOU FAZER ISSO!
NÃO SEJA BOBO, PINKY! E O NOSSO PLANO PRA DOMINAR O MUNDO?

FOOM-FOOM!
CHUIF! O JUCA CHEGOU! FIQUE COM SUAS CALÇAS, CÉREBRO! VOU SAIR COM O MEU AMIGO!
FLUPT!
HÃ?

INCRÍVEL! SE MEU CÁLCULO ESTIVER CORRETO, A BUZINA DESSE CARRO TEM A FREQÜÊNCIA DE QUE EU PRECISO!

VOCÊ ESTÁ LINDA, SRTA. PINKY!
SNIF! OBRIGADA...
PRONTA PRA IR AO BAILE?
SIM...

EU SÓ PRECISO GRAVAR ESTA BUZINA E O MUNDO SERÁ MEU!
O QUE FOI?
NADA, NÃO...
VOCÊ ESTÁ PENSANDO EM OUTRA PESSOA, NÃO É?

É, ESTOU.
ELE NÃO QUER ADMITIR, MAS PRECISA!
E ELE PRECISA DE VOCÊ.

ENTÃO, MADAME, ACHO MELHOR ACABARMOS TUDO AGORA.
CLARO...
TUDO BEM! POSSO FICAR COM AS CALÇAS?

EU NÃO GOSTAVA DELA MESMO...

BUÁÁÁ! UNHÉÉÉ! CHUIF! SNIF!
PRONTO! NADA MAIS PODE ME DETER!
FOOOM! FOOM! FOOOOM!

DEPOIS, NO LABORATÓRIO ACME...
EU VOLTEI, CÉREBRO! E O JUCA FOI EMBORA PRA SEMPRE. COMO ESTÃO AS COISAS?
ESTÁ TUDO PRONTO! SÓ FALTA TRANSMITIR O SINAL!
LOGO EU SEREI O SENHOR DO PLANETA!
CLIC!

FOOOOMMM!
FOOOMM!
FOOOMMM!

ONDE SERÁ QUE EU ERREI?
SERÁ QUE SOBRARAM DUAS DAQUELAS CALÇAS, CÉREBRO?

MEU PLANO ERA PERFEITO! O QUE PODE SER PIOR DO QUE ISSO?
ACHO QUE FICAR AQUI PELADÃO É PIOR, CÉREBRO!
VENHA, PINKY. TEMOS DE NOS PREPARAR PRA AMANHÃ À NOITE!

O QUE VAMOS FAZER AMANHÃ À NOITE?
REMENDAR UMAS CALÇAS... E, DEPOIS, TENTAR CONQUISTAR O MUNDO!
FIM

PASSATEMPO
FIQUE DE OLHO
Para que lado os macacos têm de girar
a manivela para pegar a banana?
A
B
SANTANA
Resposta na
página 42.
37

Participe mandando a sua piada para:

Revista RECREIO
Seção Piadinhas
Av. das Nações Unidas, 7221
8º andar • São Paulo - SP
CEP 05425-902
recreio.abril@atleitor.com.br

Entre em contato com a gente:

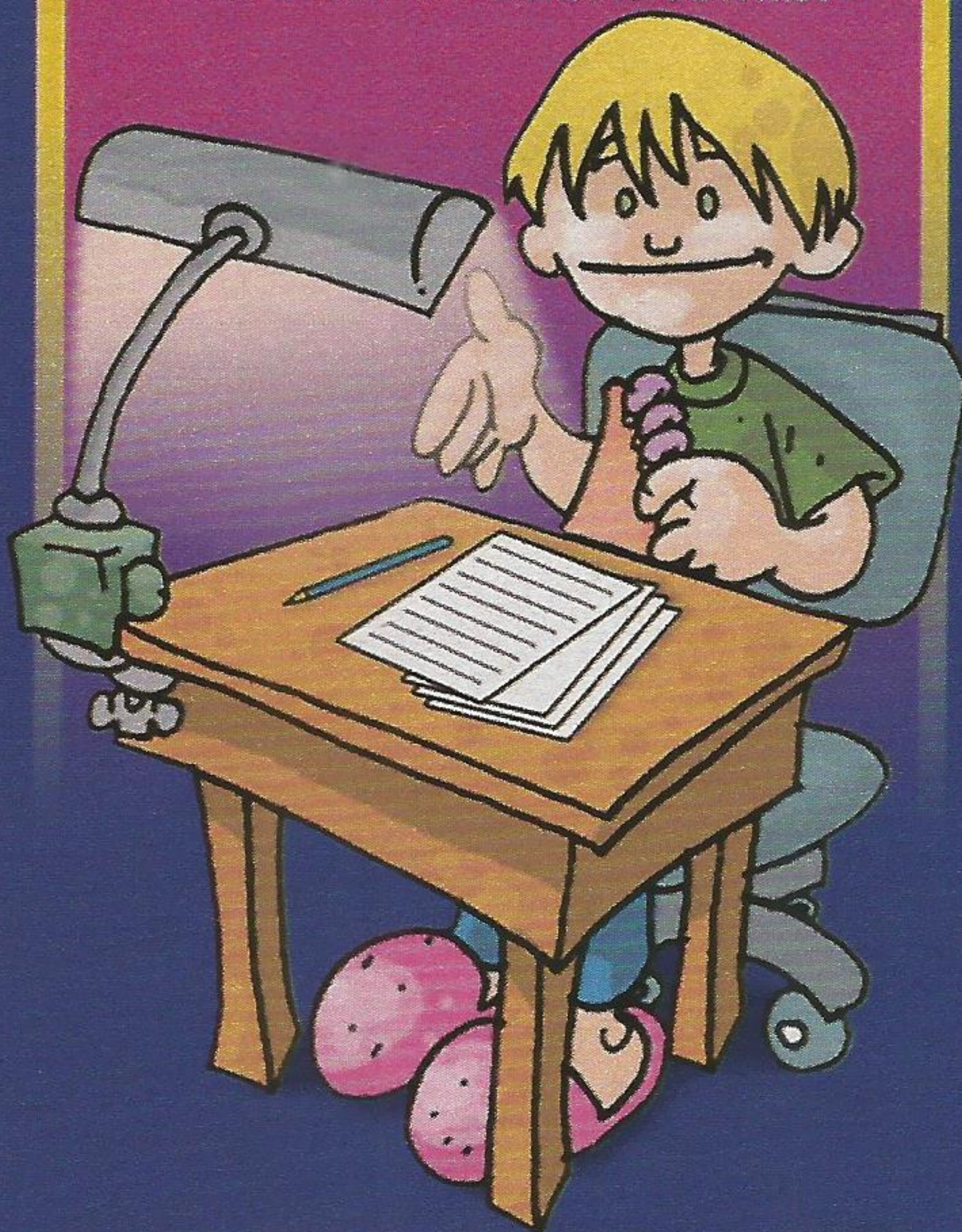
Atendimento ao leitor
Tel.: (11) 3037-4447
(de 2ª a 6ª, das 10 h às 12 h e das 14 h às 16 h)

Fax: (11) 3037-4468

E-mail
recreio.abril@atleitor.com.br

Na internet

Site
www.recreionline.com.br

E-mail
recreionline@abril.com.br

Faça sua assinatura e não perca nenhuma edição da RECREIO

48ET

Ligue para:
Grande São Paulo
3347-2121

Demais localidades
0800-701-2828

Piadinhas

O que a bexiga vazia falou para a bexiga cheia?
Puxa, como você engordou!
Laiza Mendes Benevides, 11 anos
São Gonçalo - RJ

Qual é o pai das aves?
O paipagaio (papagaio).
Daniel Caetano de Jesus, 9 anos
São Paulo - SP

Qual é o cúmulo da magreza?
Deitar na agulha e se cobrir com a linha.
Marina T. Silva Prado, 9 anos
São Paulo - SP

O que o açúcar disse para o café?
Por você eu me derreto todo!
Camilla Burity de Lima, 10 anos
Aracaju - SE

É uma família de sete irmãos: cinco deles têm sobrenome e dois não.
A semana.
Danielle, 10 anos
Campinas - SP

Por que o cachorro tem medo de ficar com febre?
Porque não quer virar cachorro-quente.
Rennan, 11 anos
Rio de Janeiro - RJ

O que são dois pontinhos vermelhos na areia?
Duas formigas se bronzeando.
Ilza Brenda Sampaio Ribeiro, 7 anos
Fortaleza - CE

Um pai dá um carro a seu filho. Que carro é esse?
Parati.
Lucas Dias, 11 anos
Santos - SP

Fundador: VICTOR CIVITA
(1907 - 1990)
Editor: Roberto Civita
Conselho Editorial: Roberto Civita (Presidente), Thomaz Souto Corrêa (Vice-Presidente), Jose Roberto Guzzo, Maurizio Mauro
Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Diretor Secretário Editorial: Laurentino Gomes
Vice-Presidente Comercial: Deborah Wright
Diretora Corporativa de Publicidade: Thais Chede Soares B. Barreto

Diretor de Unidade de Negócio: Mauro Calliari

Diretora de Redação: Gisleine Carvalho
Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla
Editora Especial: Mônica Pina
Editores: Cláudio Fragata e Daniela Almeida
Editora de Arte: Priscila Afonso
Estagiária: Noêmia Lopes (texto)
Designers: Alice Fares Ferreira, Andrea Naliato e Marcio Caparica
Preparador Digital: Dinei Balieiro
Atendimento ao Leitor: Karin Bernardo
Coordenadora Administrativa: Cristiane Pereira
Consultoras Pedagógicas: Lídia Izecson de Carvalho e Marta Wolak Grosbaun
Colaboraram nesta edição: Cristiane Yamazato, Fernando Esselin e Nelson Alves Jr. (texto) e Eduardo Perácio (revisão)
www.recreionline.com.br

APOIO EDITORIAL Diretora de Projetos: Ruth de Aquino **Diretor de Arte:** Carlos Grassetti **Diretor de Redação do Portal Abril:** Wagner Barreira **Depto. de Documentação e Abril Press:** Grace de Souza

PUBLICIDADE Diretor de Publicidade: Eduardo Leite **Gerente de Publicidade:** Renato Resston **Executivos de Contas:** Fábio Santos, João Eduardo Dias, Vlamir Aderaldo **Diretor de Publicidade Regional:** Jacques Baisi Ricardo **Representante:** Rogério Ponce de Leon (RJ) **Coordenadora:** Juliana de Moura **NÚCLEO ABRIL DE PUBLICIDADE Diretor:** Pedro Codognotto **Gerentes de Vendas:** Claudia Prado, Fernando Sabadin **MARKETING DE CIRCULAÇÃO Diretor de Marketing:** Rodrigo Velloso **Gerente de Produto:** Priscila Pezato **Consultora de Negócios:** Mônica Viotto **MARKETING PUBLICITÁRIO Gerente de Marketing Publicitário:** Elaine Komatsu **Assistente de Marketing Publicitário:** Renata Marques **Coordenador de Projetos:** Renato Cagno **ASSINATURAS Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor:** Ana Dávolos **Diretor de Vendas:** Fernando Costa

Em São Paulo: Redação e Correspondência: Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel.: (11) 3037-2000, fax: (11) 3037-5396 **Publicidade:** (11) 3037-5000, Central-SP (11) 3037-6564 **Classificados:** 0800-132066, Grande São Paulo 3037-2700 www.publiabril.com.br **Escritórios e Representantes de Publicidade no Brasil: Belo Horizonte-MG** – R. Fernandes Tourinho, 147 - Sala 303, Bairro Savassi, CEP 30112-000, tel.: (31) 3282-0630, fax: (31) 3282-8003 **Blumenau-SC** – R. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, M. Marchi Representações Ltda., tel.: (47) 329-3820, fax: (47) 329-6191 **Brasília-DF** – SCN - Q.1 Blc. Edifício Brasília Trade Center, 14º A, sala 1408, CEP 70710-902, tels.: (61) 315-7554/55/56/57, fax: (61) 315-7558 **Campinas-SP** – R. Conceição, 233, 26º andar, cj. 2613/2614, CEP 13010-916, CZ Press Com. e Representações Ltda., telefax: (19) 3233-7175 **Cuiabá-MT** – R. Diamantino, 13, quadra 73, Morada da Serra, CEP 78055-530, Fênix Propaganda Ltda., telefax: (65) 3027-2772 **Curitiba-PR** – Av. Cândido de Abreu, 776, 6º andar, sls. 601/602, Centro Cívico, CEP 80530-000, tel.: (41) 250-8000/30/40/50/80, fax: (41) 252-7110 **Florianópolis-SC** – R. Manoel Isidoro da Silveira, 610, sl. 301, CEP 88062-060, Comercial Via Lagoa, Lagoa da Conceição, tel.: (48) 232-1617, fax: (48) 232-1782 **Fortaleza-CE** – Av. Desembargador Moreira, 2020, sls. 604/605, Aldeota, CEP 60170-002, Midiasolution Representações e Negócios em Meios de Comunicação, telefax: (85) 264-3939 **Goiânia-GO** – R. 10, nº 250, Loja 2, Setor Oeste, CEP 74120-020, Middle West Representações Ltda., tels.: (62)215-3274/3309, telefax: (62) 215-5158 **Joinville-SC** – R. Dona Francisca, 260, Conj. 1408, Centro, CEP 89201-250, Via Mídia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax: (47) 433-2725 **Londrina-PR** – R. Adalcimar Regina Guandalini, 392, Jd. das Américas, CEP 86076-100, Press Representações e Publicidade, telefax: (43) 3357-1122, fax: ramal24 **Manaus-AM** Av. Joaquim Nabuco, 2074, loja 2, Centro, CEP 69020-070, Paper Comunicações, telefax: (92) 233-1892/231-1938 **Porto Alegre-RS** – Av. Carlos Gomes, 1155, sl. 702, Petrópolis, CEP 90480-004, tel.: (51) 3327-2850, fax: (51) 3227-2855 **Recife-PE** – R. Ernesto de Paula Santos, 187, sl. 1201, Boa Viagem, CEP 51021-330, MultiRevistas Publicidade Ltda., telefax: (81) 3327-1597 **Ribeirão Preto-SP** – R. João Penteado, 190, CEP 14025-010, Intermídia Repres. e Publ. S/C Ltda., tel.: (16) 635-9630, telefax: (16) 635-9233 **Rio de Janeiro-RJ** – Praia de Botafogo, 501, 1º andar, Botafogo, Centro Empresarial Mourisco, CEP 22250-040, telefax: (21) 2513-2348 **Salvador-BA** – Av.Tancredo Neves, 805, sl. 402, Ed.Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, AGMN Consultoria Public. e Representação Ltda., telefax: (71) 341-4992/4996/1765 **Vitória-ES** – Av. Rio Branco, 304, 2º andar, loja 42, Santa Lúcia, CEP 29055-916, DU'Arte Propaganda e Marketing Ltda., telefax: (27) 3325-3329.

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL Veja: Veja, Veja São Paulo, Veja Rio, Vejas Regionais **Negócios:** Exame, Você S/A **Jovem:** Almanaque Abril, Disney, Guia do Estudante, Pica-Pau, Recreio, Simpsons, Spawn, Witch, Capricho, Playboy **Estilo:** Claudia, Elle, Estilo de Vida, Nova, Vip **Turismo e Tecnologia:** Guias 4 Rodas, Info, Placar, Mundo Estranho, National Geographic, Quatro Rodas, Superinteressante, Viagem & Turismo, Vida Simples **Casa e Bem-Estar:** Arquitetura & Construção, Boa Forma, Bons Fluidos, Casa Claudia, Claudia Cozinha, Saúde **Alto Consumo:** Ana Maria, Contigo, Faça e Venda, Manequim, Manequim Noiva, Minha Novela, Ti Ti Ti, Viva Mais! **Fundação Victor Civita:** Nova Escola

RECREIO (ISSN 1517-7467), ano 4, nº 209, é uma publicação semanal da Editora Abril S.A. **Assinatura:** Sua satisfação é a sua garantia. Você pode interromper a assinatura a qualquer momento, sem sofrer nenhum ônus. Mediante sua solicitação você terá direito à devolução do valor correspondente aos exemplares a receber, devidamente corrigido de acordo com o índice oficial aplicável. **Edições anteriores:** Venda exclusiva em bancas, pelo preço da última edição em banca. Solicite ao seu jornaleiro. Distribuída em todo o país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **RECREIO** não admite publicidade redacional. Código DINAP - **12788/1.**
Serviço ao Assinante: Grande São Paulo: 5087-2112, Demais localidades: 0800-704-2112.
www.abrilsac.com
Para assinar: Grande São Paulo: 3347-2121, Demais localidades: 0800-701-2828

Av. Nações Unidas, 7221 - 6º andar, CEP 05425-902 - Pinheiros - São Paulo - SP

Abril

Presidente do Conselho de Administração: Roberto Civita
Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Vice-Presidentes: Deborah Wright, Emilio Carazzai, José Wilson Armani Paschoal, Valter Pasquini

Resposta na página 42.

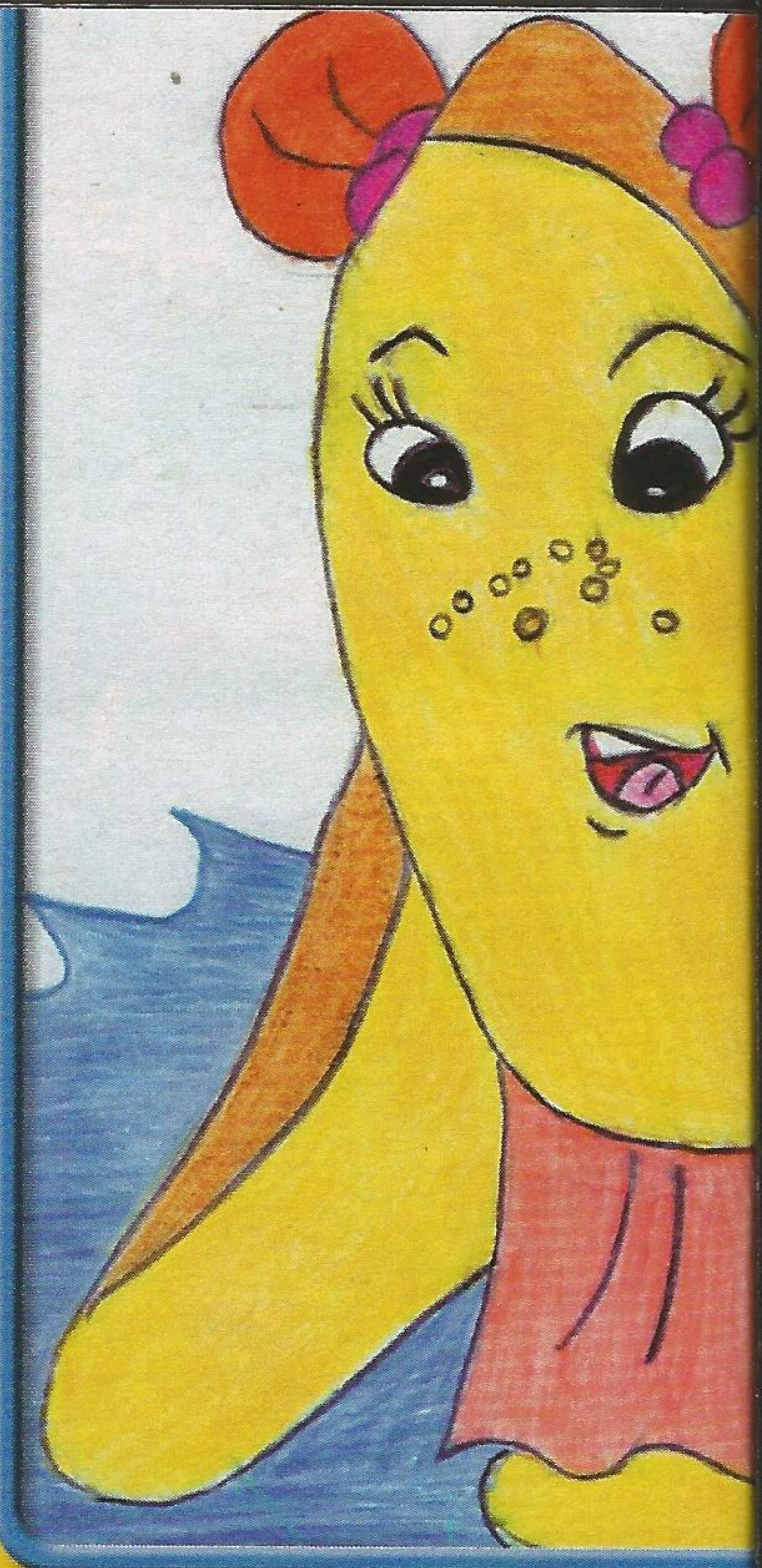
CORREIO @

ESCREVA PARA A GENTE:

Revista RECREIO
Av. das Nações Unidas, 7221 • 8º andar
São Paulo • SP
CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

Gostaria que vocês falassem sobre o desenho do Arnold.
LEONARDO CAPELLETTE
PIRACICABA – SP

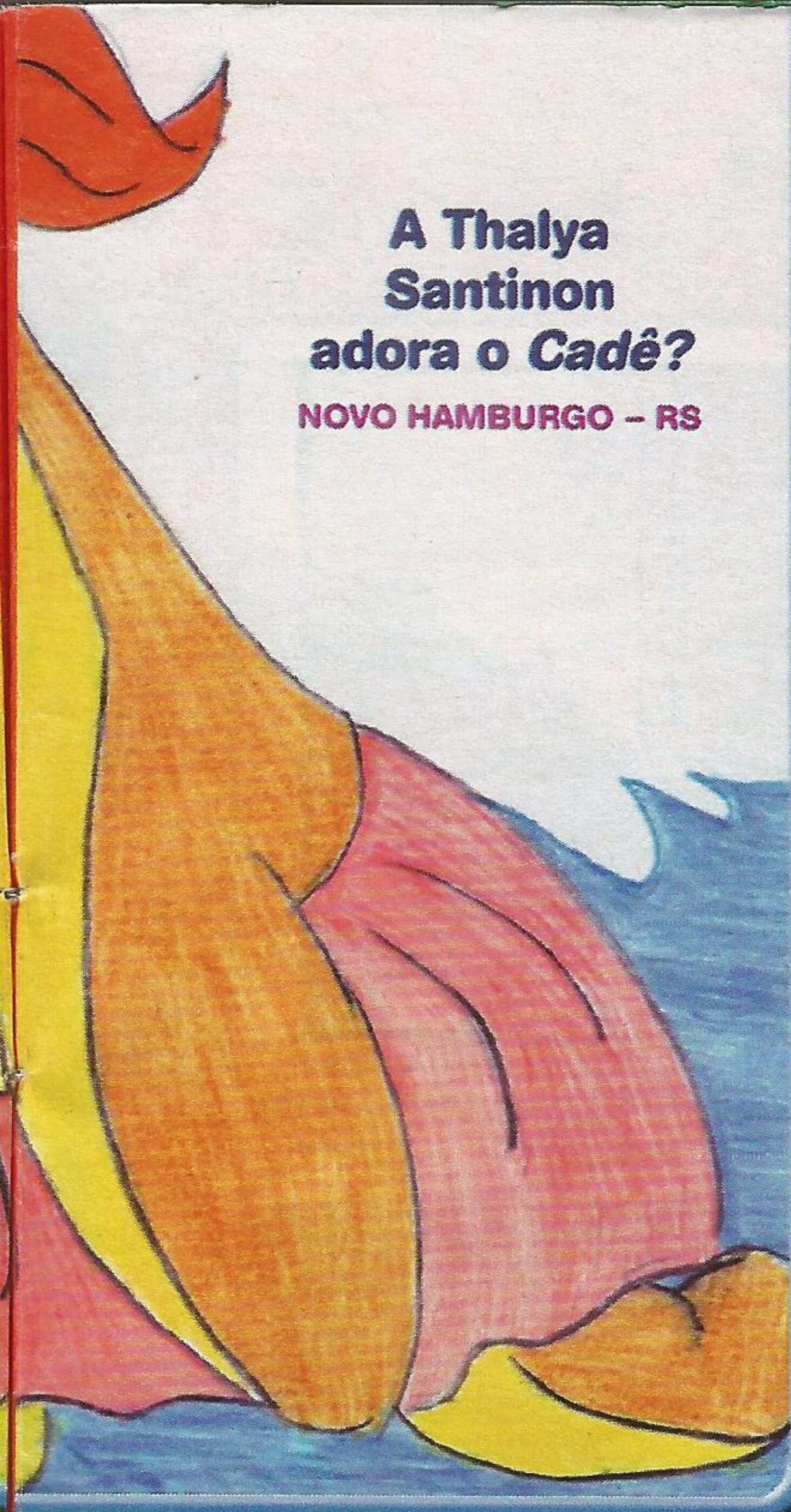
Precisa dizer que o Germano Gabriel Gobbo, de 9 anos, é superfã do Harry Potter?
TAGUAÍ – SP

Sugiro um *Cadê?* no furgão do Scooby.
FELIPE VILLELA DOS ANJOS
RIO DE JANEIRO – RJ

O Nícollas Roberto, de 11 anos, pede mais matérias sobre cães.
VOLTA REDONDA – RJ

Oi! Eu queria um teste sobre qual profissão escolher.
CAROLINA RIBEIRO
NITERÓI – RJ

A Giulia, de 9 anos, gosta de desenhar.
BELO HORIZONTE – MG

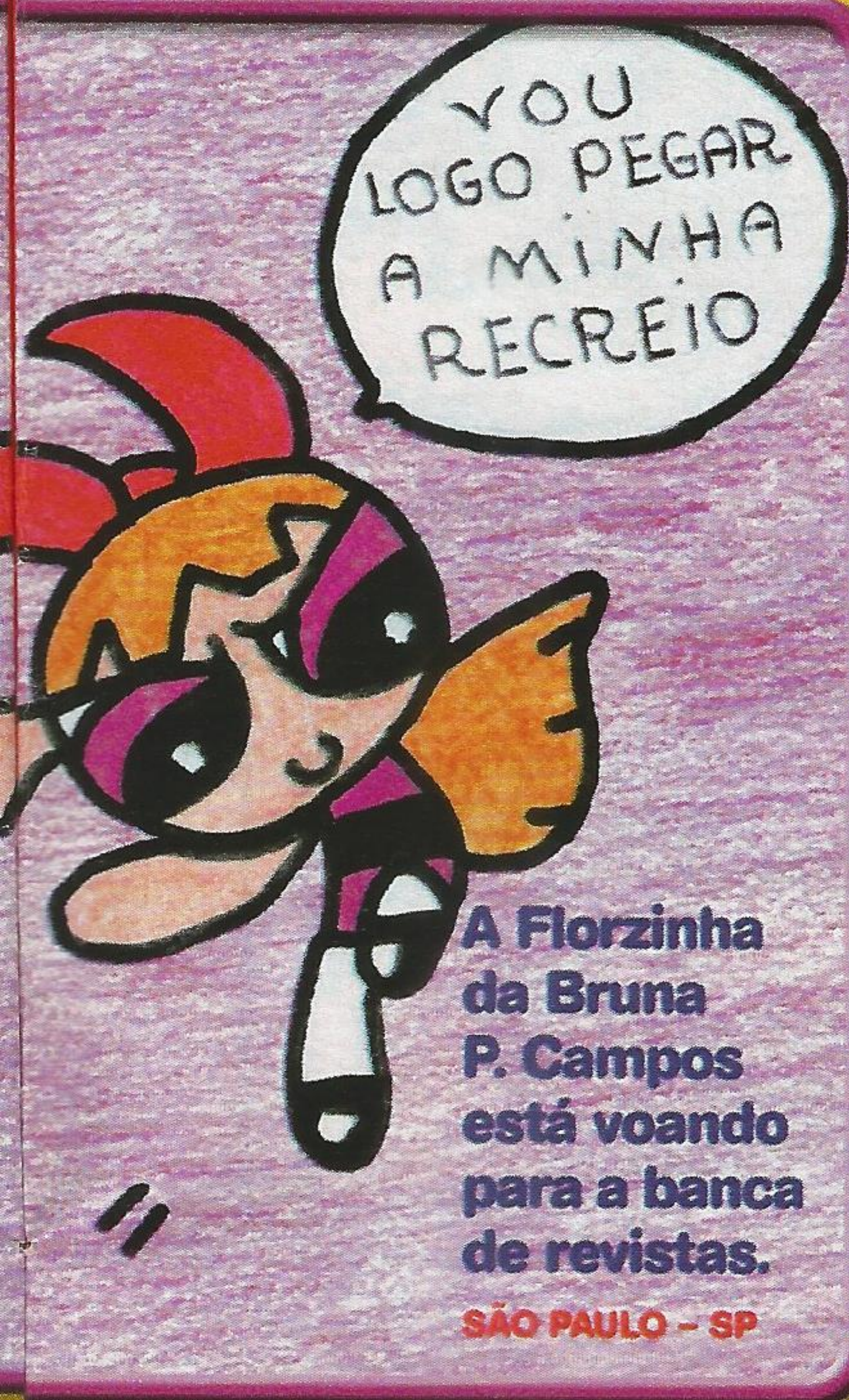
A Thalya Santinon adora o *Cadê?*
NOVO HAMBURGO – RS

A Florzinha da Bruna P. Campos está voando para a banca de revistas.
SÃO PAULO – SP

Guilherme B. de Freitas Macedo, de 9 anos, curtindo a irmãzinha Júlia.
CARAGUATATUBA – SP

Oi, queria uma matéria sobre o Kirby. Gosto muito desse guerreiro estelar!
Victor Dantas

Olá, RECREIO! Eu gostaria que vocês publicassem mais textos sobre cinema.
Lucas André Santos

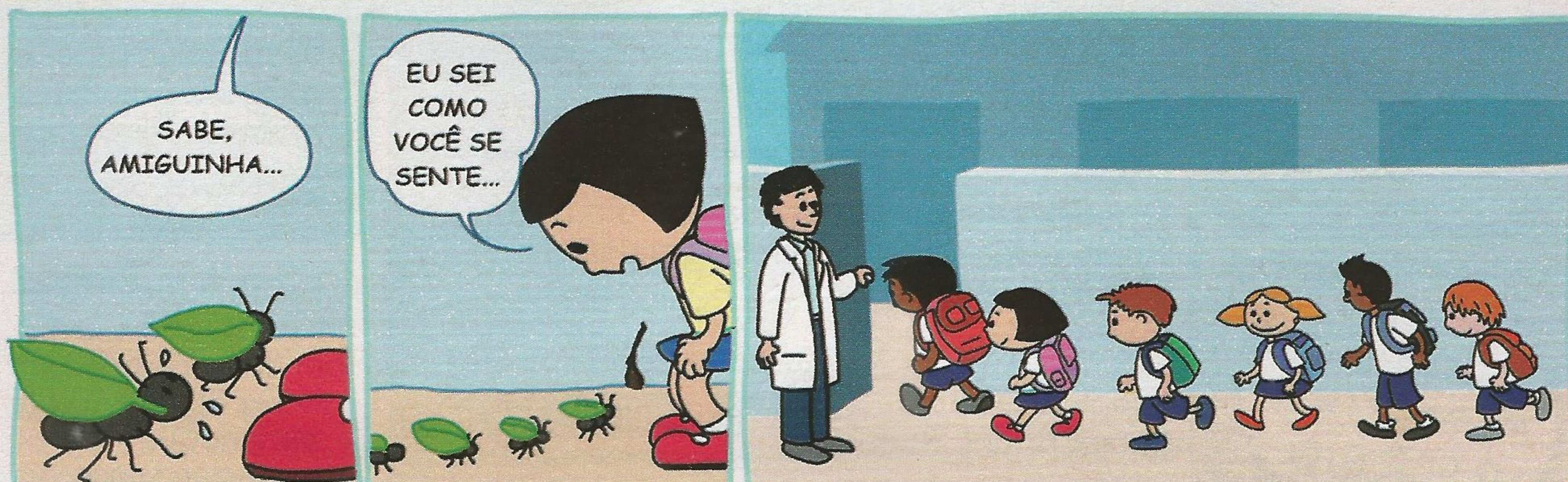
Gosto muito de ciências e adoraria se a revista trouxesse sempre experiências.
Andréia Amaro Cândido

Estou adorando a Aventura no Centro da Terra. Queria que vocês fizessem um almanaque Rock, ensinando a desenhar os animais e os personagens.
MARCO VINÍCIUS CARVALHO, 10 ANOS
SANTO ANDRÉ – SP

Queria pedir matérias sobre raios, Medabots e Beyblade.
GABRIEL LISBOA
SÃO PAULO – SP

A Clarissa de Souza Xavier, de 11 anos, adorou a matéria sobre skates.
NITERÓI – RJ

Será que o Yuri Daniel Dihl quer ser astronauta?
SAPUCAIA DO SUL – RS

Animatiras

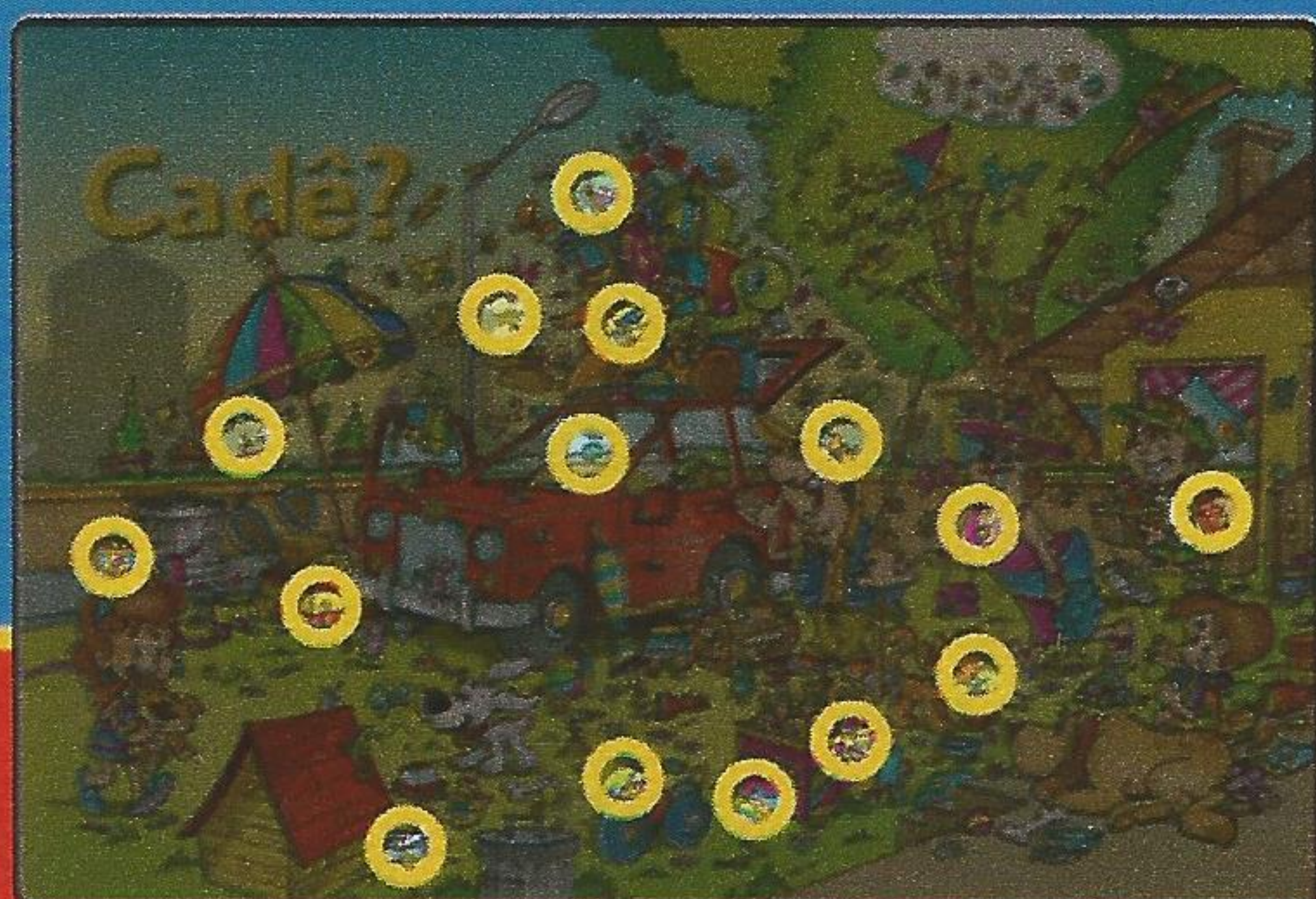
por Jean Galvão

Rita

por Célia Catunda

Aumiau

por Patrick MacDonnel

SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

Páginas 16 e 17

Página 37

RESPOSTA:
Girando a manivela para o lado A eles farão a banana descer.

Página 39